

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№ 6  
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

HEROES V  
of MIGHT and MAGIC

«Планета X»  
компьютерный клуб

Tomb Rider: Legend

Лара Крофт в мокрой мавечке

Здесь каждый  
найдет что-то свое

Выставка Е3

главные новинки

## ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Beowulf, Механоиды:  
гонки на выживание,  
Герои Уничтоженных  
Империй, Diver3D,  
Whirlwind of Vietnam,  
True Crime: New York  
City, The Godfather,  
SpellForce 2: Shadow  
Wars, Джонатан  
«Fatal1ty» Вендел, DTS-  
CUP Spring

ПОСТЕРЫ



DJ Move

CLUB SETTINGS

ISSN 1609-900014



9 771609 900008 14>

Подписной индекс — 23852



# LG FLATRON™



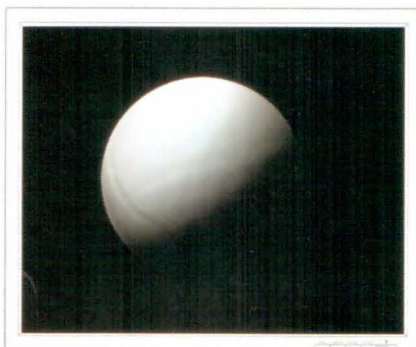
**2000:1**

Digital  
Fine  
Contrast

Місяць?

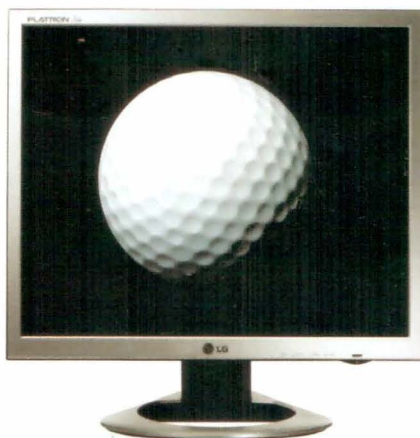


Волейбольний м'яч?



Ультрашвидкість **2 мс**

Найбільший у світі рівень контрасту **2000:1**



Life's Good  **LG**

ULTRA *Slim* SERIES L1970HR



## Під Владою Якості

Швидкість реакції матриці 2 мс • Контраст 2000:1  
Супертонкий преміум дизайн

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>



Некоторые думают, что Родина – это то, что высылают нам повестки, лечит бесплатно в поликлиниках и выдает дипломы и табеля. Некоторые же считают, что Родина – это два гектара рядом с речкой, где можно вечером вдоволь помять кусты и попачкать песок на пляже.

Все это узкие и низкие мнения социальных паразитов, эгоистов, поклонников Глюкозы и прочих изменников с низкими моральными принципами. Запомни, мой маленький друг, на самом деле твоя Родина – это несколько концертных площадок в твоём городе, которые могут посещать первые лица западного эМТиВи!

Вот тебе список артистов, которые приезжают портить нам барабанные перепонки в течение только в одного июня.

(Список читать стоя, мурлыча под нос «Ще не вмерла України»):

Rasmus. Это раз.  
Black Eyed Peas. Это два.  
50 cent. Это три, четыре и пять.

И это даже не говоря о Cardigans, которые колят по Украине за просто так, что твой народный артист Павло Зибров.

Что ж, предлагаю отвесить земной поклон сервису Google Maps, который с фотографической достоверностью проиллюстрировал всему американскому народу, что материк Евразия – это не просто островок за Тихим океаном с Эйфелевой башней посередине, вокруг которой ездит верхом на медведе президент Путин в кино.

Живем!

by Olmer



## Эхо планеты

Вкусности с ЕЗ	2
ИгроПАНОРАМА	6
Пробег под каштанами – 2006	60

## MegaGame

Heroes of Might and Magic 5	8
Tomb Rider: Legend	12

## Ждем-с!

Beowulf	14
Механоиды: гонки на выживание	16
«Герои Уничтоженных Империй»: их факты, мои мысли и объективная реальность	18
Diver3D: Симулятор Ихтиандра, или «Корсары» под водой	22
Whirlwind of Vietnam. Над Вьетнамом – с ветерком!	26

## To play or not to play

True Crime: New York City.	
New York – город контрастов	28
The Godfather: Честь семьи превыше всего!	30
SpellForce 2: Shadow Wars	38

## Железный БУМ!

Новинки CeBIT-2006	42
--------------------	----

## SoSSySka

Собираем строггов в домашних условиях	44
---------------------------------------	----

## Clubничка

По клубам: «Планета X»	48
Джонатан «Fatal1ty» Вендел о призовых, идеальном шутере и попсе	52
DTS-CUP Spring	56
DJ Move: Зарождение электронной музыки	58

## Animania

Накадзава Кадзута: путь к успеху	62
----------------------------------	----

## Outro

### P. S. 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (в вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

## «Шпиль!»

Выдается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 6 (55), травень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор О.О. Юревич

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський

### Редактори

О. Лішук, О. Гусленко Літературний редактор Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

### Фотокореспондент

М. Смоляр

### Відділ реклами

Т. Луцька

### Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

### Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 24.05.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні

«Новий друк».

Зам. № 06-4192

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

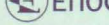


Адіт П. Телеком офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-85-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68).



### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, м. Київ-680, 03680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 495-14-00(01)

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С. М. Костюков

Свідцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано

рекламні матеріали фірм-виробників

та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.thevgenitank.com,

www.gamespot.com, www.gamesville.com,

www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-дискон – 01727



# Только самое вкусное и питательное

# С ЕЗ

**10** — 12 мая в Лос-Анджелесе (Калифорния) прошла международная выставка Electronic Entertainment Expo 2006, посвященная играм для ПК и консолей. На ней была представлена уйма разработок, наработок, зародышей и уже готовых проектов. Мы отобрали самые интересные из них, коих, кстати, оказалось не так уж и много. Знакомьтесь!

## Command&Conquer 3 Tiberium Wars

Разработчик: EA LA  
Издатель: EA Games

Слухи о том, что готовится третья часть сериала RTS,

Command&Conquer, подтвердились. EA трудится над продолжением. Надеемся, что ее работа не пройдет напрасно. Будет три стороны, соответственно, и три кампании. Игра станет продолжением идей Tiberium Sun и Red Alert, но не Generals, что само по себе очень радует.

Предварительно можно судить только о графике. Она полностью трехмерна, а скриншоты выглядят просто потрясающе (смотрите сами!). На них были замечены некоторые юниты из предыдущих частей игры. Вероятнее всего, игрушку действительно будут делать для почитателей C&C. Ждем-с.

## Gothic 3

Разработчик: Piranha Bytes  
Издатель: Aspyr  
Дата выхода: сентябрь 2006

Готика 3 практически готова. Ждем в сентябре!

Новые приключения Безымянного в неведомых землях, размеры которых весьма впечатляют уже сейчас. Горы и пустыни, орки, драконы, много драк и замороченные задания. Основной конкурент — The Elder Scrolls IV — на показах выглядел просто замечательно, что внушает неслабую надежду на отличную осень.

## FlatOut 2

Разработчик: Bugbear  
Издатель: Vivendi Games  
Дата выхода: 11 июля 2006

Вторая часть автомобильных гонок с качественной системой повреждения. Хотя она и лучше первой, но отличается от нее не сильно. Графический и физический движки немного доработали, создали новые карты и добавили много новых возможностей оригинально уничтожить своего





# Delfics®

комп'ютери

## Усі можливості для відпочинку та розваг!

Використовуючи новітній двоядерний процесор Intel® Pentium® D, ПК Delfics® DDS надає Вам більше обчислювальних ресурсів, дозволяючи по-справжньому насолодитися всіма досягненнями новітніх мультимедіа-програм.

### ПК Delfics® DDS

- На базі процесора Intel® Pentium® D 805 2.67 GHz, двоядерний
- Материнська плата на базі Intel® 945P
- Оперативна пам'ять DDR II 512 MB PC4200 (Brand)
- Жорсткий диск 160 GB Serial ATA II (Samsung)
- Графічний акселератор ATI Radeon X800 GTO 128 MB / 256 bit / TV / DVI / PCI-E (Sapphire)
- Дисковод FDD 3,5"
- Оптичний привід з двошаровим записом DVD±RW
- Корпус Foxconn 350 W

**DVD плеєр  
у подарунок!\***

**3150  
грн.**

### Кожному покупцю акційного ПК Delfics® DDS DVD плеєр у подарунок!

Кожен покупець будь-якого комп'ютеру із модельного ряду Delfics® додатково отримуватиме в подарунок фірмову футболку! Окрім цього кожен покупець акційного ПК Delfics® отримає в подарунок ліцензійний CD з навчальним програмним забезпеченням на вибір (Windows XP, Word, Excel). \*\*

**ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!** Умови кредитування запитуйте у магазинах. З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: [www.delfics.com](http://www.delfics.com)

### Повний асортимент продукції дивись у мережах:

#### «ГігаБайт» [www.gb.ua](http://www.gb.ua)

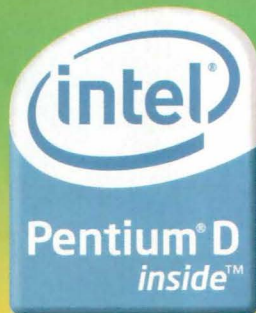
**КИЇВ**  
вул. Велика Житомирська, 6  
(044) 279-2215, 279-8643  
пр. Маяковського, 10  
(044) 515-8475, 536-0923  
пр. Московський, 16  
(044) 501-0318, 419-8188  
вул. Тимошенко, 21  
(044) 426-1702, 426-1431  
**Відділ оптичних продажів**  
вул. Філатова 1/22  
(044) 528-8330, 501-6042

**БІЛА ЦЕРКВА**  
б-р Перемоги, 99  
(04463) 4-49-35, 4-47-52  
**ЖИТОМИР**  
Старий бульвар, 2  
(в. Бердичівська, 26)  
(0412) 42-16-16, 34-44-90  
**КИРОВОГРАД**  
вул. Преображенська, 3-а  
(0522) 35-17-67  
Гарантія на ПК Delfics® — 3 роки.

**СІМФЕРОПОЛЬ**  
вул. Гоголя, 15  
(0652) 51-01-68, 51-01-67  
**ЧЕРНІГІВ**  
вул. Мстиславська, 33  
(04622) 7-47-07  
**КРЕМЕНЧУК**  
вул. Жовтнева, 37/18  
(0536) 79-99-98, 79-13-66  
ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

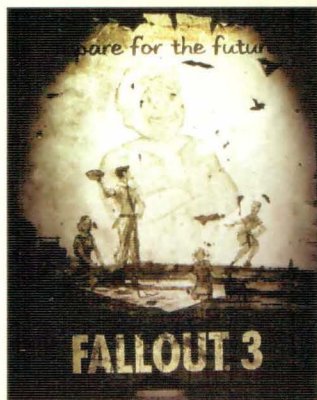
#### «Домотехніка» [www.domotechnika.com](http://www.domotechnika.com)

**КИЇВ**  
пр. Перемоги, 45  
(044) 456-2167  
вул. Р. Окіпної, 3  
(044) 516-8359, 517-4913  
ТЦ «Караван»  
вул. Лугова, 9  
(044) 206-4224, 206-4225  
пр. Маяковського, 17  
(044) 546-2594  
**«METRO Cash & Carry Україна» [www.metro.ua](http://www.metro.ua)**  
\* Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню.  
\*\* Термін дії акції з 1 по 30 червня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція діє у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт» та «Домотехніка».  
Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.  
До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.



Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Комп'ютер-сервіс» та ТОВ «Комп'юс Трейд».  
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.





водителя, играя им в боулинг, например.

### Indiana Jones 2007 (рабочее название)

Разработчик: LucasArts  
Издатель: LucasArts  
Дата выхода: 2007

Почувствуйте себя молодым археологом, жившим в 1935 году. Игра создана по мотивам одноименной трилогии при участии Джорджа Лукаса и Стивена Спилберга. Ключевыми моментами геймплея будут многочисленные драки с недоброжелателями. Поклонникам будет интересно!

### Unreal Tournament 2007

Разработчик: Epic Games  
Издатель: Midway  
Дата выхода: четвертый квартал 2006

После Quake 4, в которой основной упор был сделан на



сингл, место культовой сетевой стрелялки планирует занять UT 2007. И у него есть все шансы!

### Tony Hawk's Project 8

Разработчик: Neversoft Ent.

Издатель: Activision

Дата выхода: четвертый квартал 2006

В конце года запланирован выход новых приключений парня Тони на скейтборде. Больше новых приемов, больше скорости, больше новых карт... И больше bloom'a, который призван скрыть заметные на данный момент огрехи графики...



### Обещания и Обещалкины

#### S.T.A.L.K.E.R.

Разработчик: GSC Game World

Издатель: THQ

Вы все еще ждете «Сталкер»? Да ну!? Не

ждите его, это гиблое дело, намного вероятнее дожждаться конца света, уж поверьте на слово! Обещают в начале 2007 года...

### Need for Speed Carbon

Разработчик: EA Canada

Издатель: EA Games

EA пришли на выставку с заявкой о разработке новой части «Жажды скорости». К сожалению, кроме подвешенного языка, они с собой ничего не прихватили, даже скриншотов! И, что самое удивительное, на официальном сайте пока тихо...

### Fallout 3

Разработчик: Bethesda Softworks

Издатель: Bethesda Softworks

Засветился на выставке Fallout 3, поневоле навеяв ностальгические воспоминания о старой доброй игрушке. Жаль, но кроме одинокого постера, ребята из «Беседки» (Bethesda Softworks) так ничего и не показали. Говорят, что над проектом работают не спеша, но работают... И правильно делают, «лучше день потерять, потом за пять минут долететь»! Благо, Oblivion внушает доверие к этой компании.

### ...когда приходит она, ностальгия!

Кроме сиквелов именитых игрушек, обзавелись новой одежкой и старички, в которые мы играли еще со времен DOS.

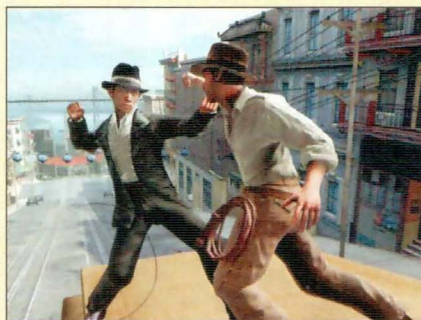
### Bomberman: Act Zero

Разработчик: Hudson

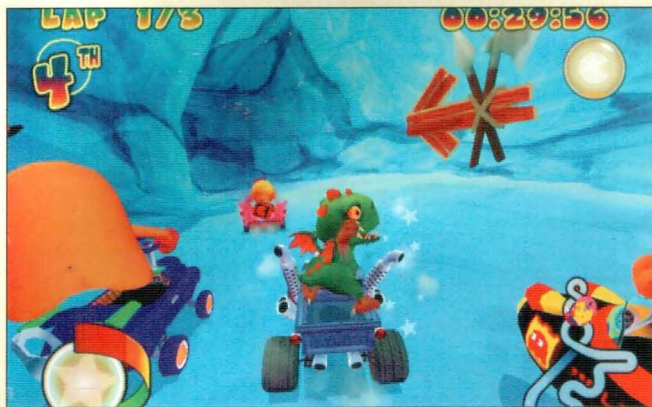
Издатель: Hudson Ent.

Дата выхода: четвертый квартал 2006

Ура-ура-ура! «Бомбермены» стали трехмерными! Как







и раньше, они бегают среди квадратных стенок, забрасывая друг друга бомбами с прямолинейной взрывной волной. Игровой процесс абсолютно не изменился, если не считать особенностей, которые накладывает на игру трехмерный движок. Все в полном 3D, внешне это счастье немного напоминает WarWorld и подобные ему шутеры от третьего лица. Сначала Bomberman выйдет на консолях, потом, судя по всему, переключается на ПК.

### Mortal Kombat: Unchained

Разработчик: Midway  
Издатель: Midway  
Дата выхода: сентябрь 2006

Осенью выйдет очередная часть МК, сначала – только на консолях.



### Golden Axe

Разработчик: Secret Level  
Издатель: Sega

Дата выхода:  
2007 год

Эх, было времечко, было... Чуть больше десяти лет назад, помнится, мы и многие геймеры планеты всей играли в Golden Axe. Бегали по длинной карте мужики с мечами/топорами, рубили нехороших злодеев в виде полубогаженных девушек, скелетов и страшных монстриков. Переходя от

уровня к уровню, злодеев становилось все больше, а жизнью – меньше. На помощь игроку приходили маленькие дракончики, дымящие огоньком и небольшой набор суперударов.

Решили доблестные товарищи-разработчики снова дать нам возможность покататься на драконах и подраться на мечах. Как там и что, пока неизвестно даже отдаленно. Известно только, что изначально игра разрабатывается для консолей.

### Pac-Man World Rally

Разработчик: Smart Bomb Int.  
Издатель: Namco Bandai Games

Дата выхода: третий квартал 2006

Пак-ман, всемирно известный смайлик от Namco с широкой улыбкой, прикупил себе транспортное средство и теперь рассекает по кольцевым трекам. Если честно – немного спорным кажется решение сделать из «Колобка» гонки. Надеемся, что это чудо будет получше Crazy Frog Racer...

### Lemmings

Разработчик: Team 17  
Издатель: SCEE

Дата выхода: 23 мая 2006

И еще одна игрушка, восставшая из праха. Лемминги, умеющие прыгать с зонтиком, копать землю, указывать друг другу путь, взбираться на гору и многое-многое другое, снова вернулись к нам! Но, к сожалению, пока только на PSP.



# БЫСТРЫЙ мертвый

Трешевый комментарий  
от Антиолимпийского Клоуна

**DEATH RALLY В НОВОМ ВОПЛОЩЕНИИ =  
СОВРЕМЕННЫЕ ГОНКИ СТАРОЙ ШКОЛЫ!**

**ЗАПРЕДЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ НАСИДИЯ**

**ИЗДАТЕЛЬСТВО ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

РУССОБИТ-М  
УКРАИНА





## Кино и орки

Новость о том, что Фабрика грез выпустит фильм по мотивам самого древнего и культового детища Blizzard – серии WarCraft, на самом деле уже ни для кого не новость. Но то, что в режиссерском кресле они хотели бы видеть не какого-то Уве Бола, а самого Питера Джексона, – факт. Да, лучшие из лучших желают работать только с такими же. Однако руководство Blizzard не уверены в своих шансах на успех в деле приманивания Джексона к режиссерскому креслу.

Компания имеет право вмешиваться в ход творческих работ, и если отцы-основатели сочтут сценарий будущей картины не соответствующим духу, образу и подобию серии WarCraft, сценарист будет скормлен оркам, а его место займет новый кандидат. Будущий блокбастер появится



в прокате, только если он будет таким же несравненным, как и его компьютерные аналоги.

## Наш Fallout

Компания «1С» наконец-то приступила к выпуску ретро-линейки локализации бессмертной классики жанра RPG. И первой ласточкой стал всеми любимый Fallout 2. Теперь каждый может вспомнить старые добрые времена и по достоинству оценить полный и качественный перевод. Вслед за локализацией вышел и патч, устраняющий большинство известных багов.



## Jim is back

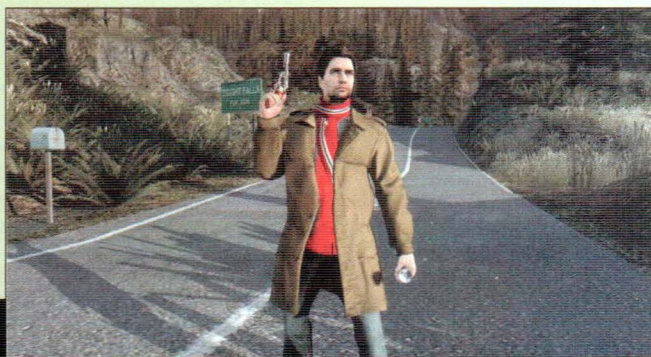
Горячие головы из ATARI, понемногу скатывающейся к грани финансового краха, решили воскресить еще одного героя, некогда пользовавшегося немалой популярностью. Земляной червяк по имени Джим, ранее заживший на консолях и неудачно – на PC, найдет новые приключения на... хм-м-м... неизвестно, есть ли у червей то самое место, на которое обычно ищут приключений. Тем не менее все герои в полном составе появятся в новой игре для Xbox 360. Ожидается, что искрометный и эксцентричный юмор, присущий се-



рии Earthworm Jim, будет иметь место.

## Билли и Алан

Корпорация Microsoft основательно положила лапу на грядущий action Alan Wake от Remedy Entertainment. Игра станет эксклюзивом для Xbox 360 и Windows Vista. Вот так мелкомягкий гигант ненавязчиво подталкивает геймеров всего мира к покупке нового компьютера и новой операционной системы. Впрочем, русские хакеры, как всегда, обзаведутся новыми тачками, а «Форточки» достанут за ближайшим углом, в подвале дяди Васи. Менталитет, и ничего тут уж не поделаешь.





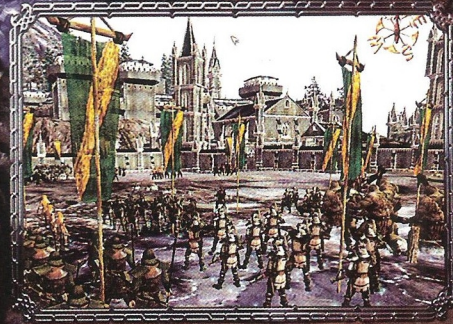
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДИ  
ПОШАГОВА ТАКТИКА  
РОЛЬОВА ГРА



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», «Сходження на трон»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпротм»



**Название:** Heroes of Might and Magic 5

**Разработчик:** Nival Interactive

**Издатель:** Ubisoft

**Жанр:** TBS

**Системные требования:**

**минимальные:** Pentium 4/Athlon XP 1,5 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти

**рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 2,4 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти

**Официальный сайт:** [www.mightandmagic.com/HeroesV/uk/home.php](http://www.mightandmagic.com/HeroesV/uk/home.php)

**ОЦЕНКА:**

**Графика:**

**Геймплей:**

**Управление:**

**Звук:**

**Сюжет:**

12

11

12

11

12

11







### Как это было

Вот уже более десяти лет прошло с тех пор, как случилась ужасная беда. Страшный наркотик захватил умы геймеров, и имя ему было Heroes of Might and Magic. 3DO, тогда еще не сильно крупная компания, работала с утра до ночи в поте лица, недоедая кальмаров в элитных ресторанах и хронически недосыпая в пятизвездочных апартаментах. Их труд принес плоды, а дитя росло и развивалось, приобретая

масштаб вселенной. Когда игра была на пике популярности, разработчики оступились: «Героям» нужен был всего-то новый графический движок и пара-тройка инноваций, а не глобальные изменения, которые и погубили проект. Но тут пришли добрые дяди в белых халатах со светящимися кружочками над головой и ангельскими крылышками за спиной и сказали: «Все будет в шоколаде. Батя "Нивал" будет зажигать».

### Скучно? Давайте воевать!

Разработчики использовали самую верную тактику при создании игры: они прислушивались к каждому слову фанатов, давали много роликов, комментариев, сделали открытый бета-тестинг, без которого многие были бы не довольны стратегией. При этом «Герои 5» были выпущены вовремя и со всеми необходимыми поправками.

Но геймплей – дело десятое, «Герои» всегда отличались захватывающим сюжетом и, на-

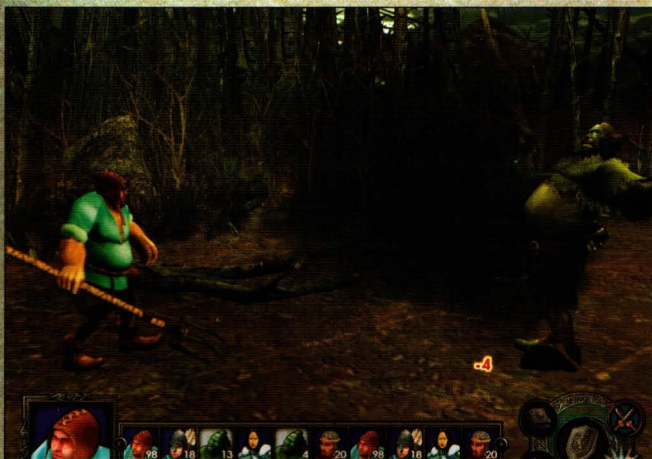
до сказать, традицию эту не утратили.

В новой вселенной родились два божества: Аша – дракон порядка, и Ургаш – дракон хаоса. Им было скучно, и они состреляли шесть смертных рас – люди, демоны, маги, нежить, светлые и темные эльфы – и каждой дали по божеству-дракону. Смертные обрадовались своему сотворению и мигом пошли колошматить друг друга, потому что им тоже было скучно. Ашу снова становится нудно, он пленит брата с его демонами в ядре земли, а сам улетает на Луну.

Сар-Элам, могучий колдун, ставит магическую печать, не позволяющую демонам вырваться из преисподней. По его словам, печать невозможно разбить ничем... ну, разве что солнечным затмением, вероятность появления которого практически равна нулю. На следующий же день происходит затмение, демоны вылезают, и снова начинается массовый мордобой. Маги призывают орков, чтобы те от-



затмения. Темные, будучи изгоями в родном краю, исходя из принципа «одна голова хорошо, а шесть – вообще супер», сдружились с гидрами и начали искать свой уголок на белом свете. Приглянулось им подземелье. Они без труда прокрутили на фарш всех его обитателей, кроме бесстраш-



били атаку демонов. Выполнив свое задание, зеленокожие заскучали и решили взяться за хозяев, но те без особых осложнений уничтожили вызванных слуг.

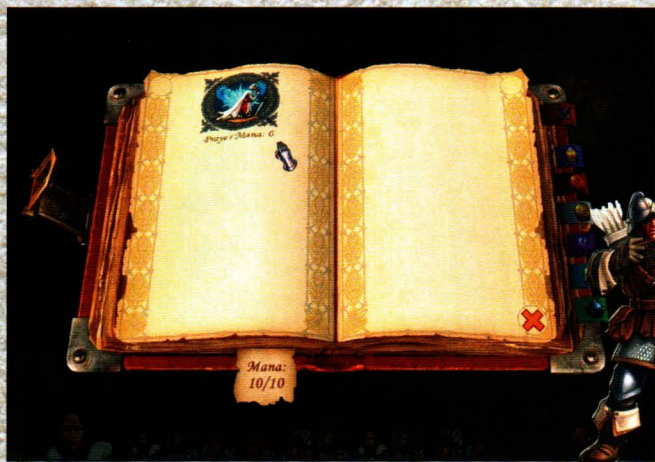
В этой суматохе часть светлых эльфов опять же от скуки заключила договор с драконом тени Маласса и стала темными эльфами. Светлые эльфы начинают рубиться с темными, так как считают, что те сожгли эльфийскую столицу. На самом деле это сделали демоны, вырвавшиеся на свободу из-за очередного

ных минотавров, которых просто поработили. Черным драконам было глубоко наплевать, кто их новые хозяева, покуда им трижды в день скармливали свежих крестьян в собственном соку.

Половина магов от скуки (ску-







ка – двигатель прогресса! начала изучать некромантию. Другая половина изгоняет их, после чего некроманты обижаются на всех и становятся злыми. Происходит третье затмение, люди обижаются на магов и требуют пропатчить печать до версии 1.1, чтобы демоны больше не вылезали. Но демоны уже вылезли и начали нести тепло в виде адского огня в каждый дом.

Такая вот паника начинает происходить на матушке-Земле, и уж кто-кто, а ты точно в это время скучать не будешь.

## Меч vs Магия

Пятые «герои» из каторги тех игр, что с первых секунд крепко хватают тебя за шкирки и макают головой в совершенно другой мир. Ты мгновенно забываешь о потребности поесть, поспать, справить нужду, покормить хомяка, а время превращается в нечто совсем несущественное. Ты можешь в субботу в 8 утра сесть за одинокую миссию, а закончив в 9 утра во вторник, подумать: «Ха! Всего-то час прошел? Как время тянется!». Знакомо? Да,

геймплей, как и было обещано, в основном копирует третью часть, но инноваций в нем хватает с головой.

Заходим в игру и тут же начинаем искать на полу отпавшую от восторга челюсть: давненько не было ТАКОГО главного меню. Поле брани, алое небо, тела павших воинов и одинокое дерево, возле которого в вечной битве сомкнулись инквизитор и архидьявол на фоне неповторимой музыки. Через минуту соображаем, что меню сделано на игровом движке, и решаем забыть про челюсть, так как во время прохождения она еще не раз будет отпадать. Изменения игрового процесса в основном затронули битву, героев и замки; всё, что находится на глобальной карте, осталось прежним. Только теперь всё в полном 3D и с умопомрачительной прорисовкой, а свободное управление камерой позволяет насладиться неповторимыми пейзажами.

Инноваций в замках хоть немного, но они весьма значительны. Здания не изменились как по функциям, так и по се-



бестоимости, но некоторые требуют определенный уровень города, который зависит от количества возведенных в нем построек. Для Капитолия, например, нужен город 15 уровня, соответственно, должно быть столько же строений. Есть в каждом городе и уникальное здание, только возводится оно при помощи Святого Грааля, а Слезы Аши. Правда, найдя в земле крупный влажный объект, оставленный драконом, я бы не спешил делать вывод, что это именно слеза. Мифология, что с нее возьмешь... Каждый замок представляет из себя большую башню, вокруг которой крутится камера и показывает ее во всей красе. Любая собачка, обойдя сию башню по кругу, заявила бы, что это неопишимо, и была бы права во всех пониманиях этого слова. То, что вся неопишимость делает непрактичной навигацию по зданиям, никого не интересует. Для этого был придуман легкий и оригинальный интерфейс в виде схемы города. В левом нижнем углу экрана есть семь важных иконок:

Таверна, в которой начала процветать коррупция: слухи и информация о других игроках ты получишь, только дав нехилую взятку. Впрочем, можно сделать, как подлый читер: сохраниться, посмотреть информацию и загрузиться. Но мы ведь не ищем легких путей.

**Два рынка.** Один стандартный с обменом ресурсов, другой – торговля артефактами. Жаль, теперь нельзя продавать лишние из своего инвентаря.

**Кузница.** В ней можно купить все три боевые машины, только «не городские» будут стоить втридорога.

**Гильдия магов и док** – по старинке, чтобы поколдуйствовать и поплавать.

Последнее – иконка **уникального здания** каждой расы. У людей там происходит тренировка воинов, маги могут создавать собственные артефакты и, что самое интересное, давать их существам, эльфы назначают вид существ, которым их рейнджеры будут наносить больше урона. У злых рас (демоны, темные эльфы и нежить) все банальнее – они





пропускают через мясорубку все живое, в котором не видят пользы, и называют это ритуальным жертвоприношением. Первые – в обмен на опыт, вторые для увеличения ежесекундного прироста населения (не знал, что геноцид способствует размножению), третьи просто обращают все живое в боевых скелетов.

Также в замках произошло великое переселение урод... э-э-э... народов. Это касается небольшой рокировки уровней существ: грифоны теперь 4 уровня, а рыцари – 3. Помеялись местами единороги с дендроидками, именуемыми отныне трентами. Самое смешно то, что вышеупомянутые гидры опустились с 7 до 5 уровня, а минотавры – до 3, хотя ни те, ни другие не утратили своей силы и способностей. Между прочим, их хватает у всех существ, некоторые даже относятся к классу кастеров и владеют собственной книгой заклинаний. Враг не успеет сказать «Кажется, дождь начинается», как на него обрушится дюжина метеоритов и проклятий напоследок.

У героя магическая брошюрка сильно потолстела благодаря новым spellам. Чего только стоит возможность «подозвать братву» из ближайшего города. Можно забыть о постоянной беготне из замка и обратно в замок за подкреплением и просто набирать существ с любой точки карты. Но самое крутое – магия в битве. Есть и такая, против которой не бывает иммунитета. Например, ты защищен от заклинаний, но поможет ли это тебе, если на тебя летит магически вызванный кулак размером

с Гейба Ньюела? Вряд ли. Стоит отметить и анимацию: такие страшные колдунства, как Армагеддон, нужно использовать хоть раз, дабы посмотреть на его внеземную красоту и заодно раздать «каждой твари по хारे».

Система прокачки геройских умений, арсенал коих заметно расширился, позаимствована из четвертой части, но содержит немало новинок.

В целом битва теперь – нечто кардинально новое. Тут приходится делать то, что многим (включая меня) дается с большим трудом – думать. Происходящее в схватке напоминает турнир по шахматам из-за клеточного разделения поля. Размер его зависит от армий героев, что вполне логично. Отныне перед началом битвы ты можешь расставлять существ как угодно и даже не пускать некоторых в бой. Как в четвертой части, у них есть скорость и инициатива. Одна определяет расстояние, которое юнит способен преодолеть, вторая – первенство его хода. Удобно то, что при наведении курсора на существо высвечивается территория, по которой оно может перемещаться, а это помогает избежать непредусмотренных стычек. Принцип осады замка не изменился, разве что сам процесс стал красивее и зрелищнее, особенно если в битве участвует сотня-другая всяких тварей высокого уровня. Герои же спокойно стоят в уголке и занимаются своими делами: кто чай пьет, кто кровью, кто кальян курит, но если понадобится их участие в битве, к которой они готовы лучше советских пионеров, кому-то может

не поздоровиться. Если тебе надоело тратить время на схватки, смело включая быстрый бой: отныне ты можешь переиграть его вручную в случае неудовлетворительного окончания.

Во время боя камера ведет себя не хуже, чем в «Матрице», показывая удары с лучших ракурсов, а при атаке лучников или магов иногда следует за летящей стрелой / сгустком магии. Свободное управление камерой позволяет увидеть мельчайшие детали на воинах и их движения, которые сделаны не без юмора. Суровый маг, храпящий на поле боя со свитком в руках, как минимум вызывает улыбку.

### Героические ошибки

Графика – самый неоднозначный параметр игры. С одной стороны, ее крепко поддерживает качественная детализация, красота ландшафтов и хорошая анимация. С другой – ко дну ее тянет множество мелких огрехов в виде квадратичных теней и проходящих друг сквозь друга текстур. Больше всего убивает способность всех героев в роликах на игровом движке разговаривать с закрытым ртом. Выглядит и смешно, и убого. Но при взгляде на прорисовку существ и замков все сомнения отпадают: третье измерение новым «Героям» пошло на пользу.

Правда, во многом «Нивал» показали себя не с лучшей стороны. В первую очередь это касается артефактов: их мало, но даже не в этом вся беда. Почему-то решили убрать дополнительные слоты для них, из-за чего герой стал

одеваться как чучело. Только представьте себе храброго рыцаря, держащего клевер, как щит, с мешком вместо плаща и в подковах вместо сапог. Откуда такое внезапное распределение инвентаря – неясно. Сборные артефакты, после того как их покинули в четвертой части, явно ушли в запой и появиться вновь не соизволили.

Обидели и расистские замашки разработчика. Отсутствие в игре зеленокожих как минимум возмущает, не говоря уже о медузах, кентаврах, пегасах и прочих покемонах, без которых мифология, все равно что геймер без клавиатуры. Зато гремлинов в замке магов представляют как «магически преобразованных гоблинов».

Резко чувствуется нехватка «бездомных» существ, которых нельзя нанять в замках. Пока что это только четыре элемента и черные рыцари, которых по непонятным причинам изгнали из замка нежити. Хотя, чуя сердце геймера, что недавний конкурс на изобретение новой расы для игры был проведен на сайте Nival не просто так.

### Как это стало

Перед нами однозначно шедевр, но стоит ли удивляться? Nival просто не имели права сделать продолжение великой стратегии плохим, иначе тяжелый кулак фаната не заставил бы себя ждать. Тем не менее «Герои 5» нуждаются еще не в одной поправке, так что с нетерпением ждем аддонов и проводим бессонные ночи за игрой!

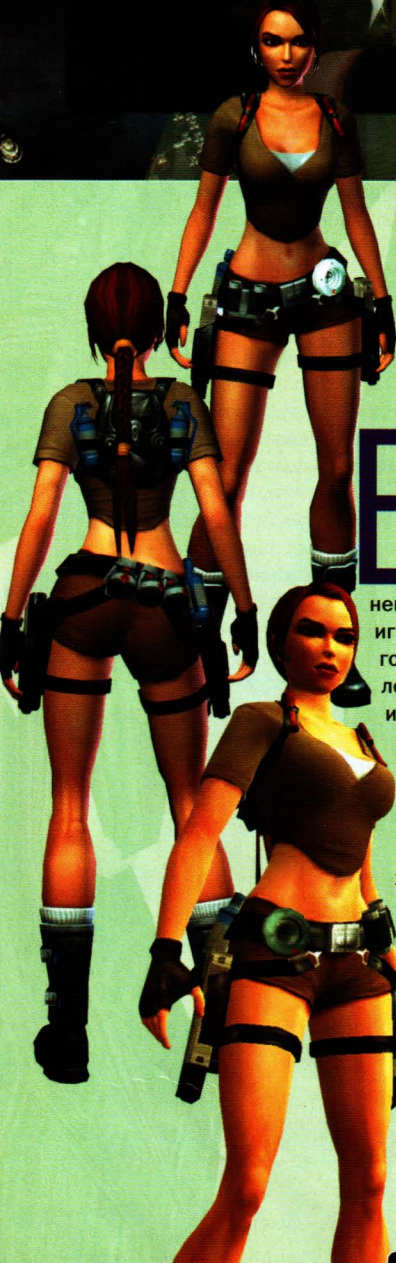
Дима [Butcher] Язовицкий





# LARA CROFT TOMB RAIDER

## LEGEND



**Название:** Tomb Rider: Legend

**Разработчик:** Crystal Dynamics

**Издатель:** Одиссей

**Жанр:** TPS

**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)

**ОЦЕНКА:**

11

**Графика:**

11

**Геймплей:**

10

**Управление:**

10

**Звук:**

9

**Сюжет/концепция:**

9

**В**от уже добрый десяток лет англичанка Лара Крофт регулярно и целенаправленно тырит археологические ценности. Десять лет – немалый срок для виртуальной леди, немалый срок для компьютерной игры. За это время произошло многое, а в серии Tomb Rider наблюдалось две интересные тенденции: играбельность, начиная с третьей части, стремительно шла на убыль, а популярность мисс Крофт, пусть даже довольно сомнительная, в народе наоборот, возрастала. В итоге сериал о похождениях расхитительницы гробниц едва не загнулся, в то время как смелая англичанка в шортах совершала подвиги на большом экране и глянцевых страницах комиксов.

Однако такая ситуация откровенно была не по душе Eidos, привыкшей выжимать из своих брендов всё до последнего у. е. и быстро избавляться

от «загнанных лошадей». Так что изготовление очередного приключения Лары было поручено не Core Design, виновному во всех смертных грехах, а Crystal Dynamics, доселе выдававшее хорошие идеи, но в небольших количествах. Задание было сформулировано просто – сделать хит; шаг назад или в сторону – расстрел финансовыми санкциями на месте, без суда и следствия. В такой ситуации халтурить оказалось просто невозможно, и хит был готов в положенный срок.

Что изменилось, исчезло, появилось, добавилось, улучшилось, да еще так крепко, что Tomb Rider: Legend был удостоен исключительно восхищенных отзывов как игроков, так и прессы? Ответ прост: изменилось все, окончательно и бесповоротно.

Прежде всего заигрывания с наивностью, невинностью

или другие мелодраматические сопли исчезли как таковые, что не соответствует светлому имиджу мисс Крофт. Нет, определенные элементы душераздирающего драматизма все же остались, поскольку всю игру Лара охотится за неким древним мечом, послужившим причиной гибели ее матери. Меч заботливо распилен на куски, а они – надежно припрятаны в самых темных и труднодоступных закоулках уровней. А чтобы собрать все воедино, Лара Крофт должна объездить весь мир и натворить немало славных (и не очень) дел.

Первое, что бросается в глаза после созерцания многочисленных роликов и логотипов, это превосходная графика. Все выглядит действительно потрясающе, так сказать, неопишимо. То есть лучше все увидеть самому, поскольку борзописцы вроде меня ничего толком не



опишут ☺. И, как ни странно, это действительно так. Особое наслаждение гарантировано «богатым буратино» с дорогими видеокартами, поскольку после включения третьих шейдеров картинка на экране становится еще краше. Свет, огонь, искры, вода – вот далеко не полный список графических достопримечательностей, и это только малая их доля, особенно если учесть шикарные ландшафты и внутреннее убранство помещений некоторых уровней.

Как и раньше, главной достопримечательностью любого уровня является сама Лара. Искательница и любительница приключений на свою за... замечательную фигуру ☺ пребывает в самой лучшей форме и расположении духа. Фитнес, правильное рациональное питание, физические нагрузки и умелый макияж от лучших дизайнеров Crystal Dynamics снова сделали свое дело – титул виртуального секс-символа отвоеван обратно, клякстые дампириши и азиатские ним-

Кстати, гардероб мисс Крофт тоже подобран с особой тщательностью. Лара одинаково хороша и в вечернем платье, и в обтягивающих шортах для лазанья по уровням. Из трогательных художественных находок еще стоит отметить сцены купания. Дело в том, что в воду Лара залезает сухая, а вылезает... да, правильно, мокрая. А затем постепенно сохнет. Что ни говори, а здорово, свежо и очень естественно. Bravo, товарищи, bravo!

Затрагивая тему географии приключений светоча прикладной археологии, отмечу, что она весьма обширна: старая добрая Англия, Перу, Казахстан, Непал, Африка. Конечно же, преобладает традиционный для серии антураж – пещеры, джунгли, горы и развалины. В наличии и более техногенные антуражи – секретные лаборатории, затерянные где-то в степях Казахстана.

Последняя локация примечательна тем, что наглядно демонстрирует богатые возможности физического движка

и влагонепроницаемым коммуникатором и такой же гарнитурой со встроенной камерой. Так она постоянно находится на связи с «базой».

Однако шастанье по сомнительным местам и решение головоломок – далеко не самая главная составляющая игрового процесса. Гонки, стрельба и беготня вприпрыжку через пропасти занимают большую часть всего игрового времени. Оружия немного – пистолеты с бесконечным боезапасом, автомат, дробовик, гранатомет и осколочные гранаты. Однако в достаточном количестве встречаются патроны только к автомату. Огнестрельное оружие из гуманных соображений имеет крайне низкую убийственную силу. Так, чтобы отправить к праотцам среднего статистического противника, необходимо разрядить в него как минимум пол-обоймы, причем желательно в упор. В об-

зятаны, прям до легкого надоедания. При этом двухколесные кони ведут себя довольно неестественно. «Однако, тенденция», как выразился бы чукча в чуме.

Новая команда разработчиков не сделала ничего принципиально нового, и приключения мисс Крофт можно долго и нудно сравнивать с осенней драмой Моны Сакс и Макса Пейна, похождениями Принца из Персии и добрым десятком им подобных игр. Да, все это было не раз и не два, однако только Crystal Dynamics удалось эффективно использовать все приемы для возрождения серии Tomb Rider.



фетки с непонятными прическами и короткими постоянно задирающимися юбками бескомпромиссно повержены. Лара просто прелесть, удивительно, как только народные умельцы не выпустили «интересный» патч, позволяющий одеть расхитительницу гробниц в элегантный костюмчик Евы. Или все же выпустили, только я его не смог найти...

Однако снова сухо и по делу. Графическое оформление Tomb Rider: Legend – это новый стандарт качества в мультиплатформенных играх. Не знаю, насколько хороша картинка на консолях, но в сравнении с другими проектами она почти безупречна, впрочем, она безупречна и без сравнения, то есть сама по себе.

игры, который, как и все остальное, функционален и почти безглючен. Большинство предметов можно производить различные манипуляции, и не только можно, но и нужно, поскольку использование физики – главная составляющая большинства головоломок в игре. По традиции, наличие хорошей физической модели подразумевает наличие гравитации ☺. Здесь ее роль прилежно исполняет гарпун с магнитным захватом. Зачастую получается как в сказке: «дери за веревочку – дверка и откроется». Из другого хай-тек оборудования особенно полезен бинокль – с его помощью можно узнать, что делать с тем или иным объектом. Лара никогда не расстается с пеле-

щем, неясно, в чем дело, – в гуманизме разработчиков или в живучести врагов. Ну да ладно, все мы хоть раз в жизни видели фильмы Джона Ву про бесстрашных летающих китайцев по колено в стреляных гильзах. А по сравнению с ними Tomb Rider: Legend – просто верх реализма. Лара отстреливает врагов с грацией и даже каким-то артистическим изяществом.

В числе официальных спонсоров игр числятся такие торговые марки, как Jeep и Ducati, хоть на самом деле это далеко не самые любимые Ларой Крофт производители транспортных средств. Тут, думаю, уже можно не упоминать, какие мотоциклы и машины на пропалу фигурируют в игре. Гонки на мотоциклах слишком

И самое главное, что им это удалось.

Все главные вопросы оказались без ответов, но они обязательно будут найдены. Например, в следующей части. Или следующей после следующей. Хотя там уже наверняка появятся новые загадки. А ведь именно так и должно быть в хорошем сериале.

За десять лет своего существования Лара Крофт стала самым узнаваемым персонажем компьютерных игр всех времен и народов, обогнав всех остальных. Вот так вот, популярность – это всегда популярность, пусть даже иногда она и немного сомнительная.

Алексей Лещук, aka The Lich





**Название:** Beowulf  
**Разработчик:** 3D-IO и 4HEAD  
**Издатель:** неизвестен  
**Жанр:** action/adventure  
**Официальный сайт:**

[www.gamesfoundation.com/beowulf/](http://www.gamesfoundation.com/beowulf/)



BEOWULF



**О**страя нехватка не только хороших сюжетов, но и просто сюжетов, а также засилье третьесортных сценариев соответствующим образом сказывается на качестве выпускаемых игр. Вот тогда народ и начинает лезть куда попало. Наши «деятели» в таких случаях пытаются съехать на патристическую тему Второй мировой, а «не наши» – сделать хоть что-то и выдать его за оригинальное.

Создатели компьютерных игр, похоже, напали на новую золотую жилу – народный фольклор. И вот уже великие предания старины обретают очертания программного кода, за которым теряются весь смысл, пафос и мудрость веков.

Так, в настоящее время прагматичные немцы в очередной раз перемалывают косточки скандинавскому эпосу. Героем очередного виртуального рубилова стал Беовульф – легендарный воитель древности.



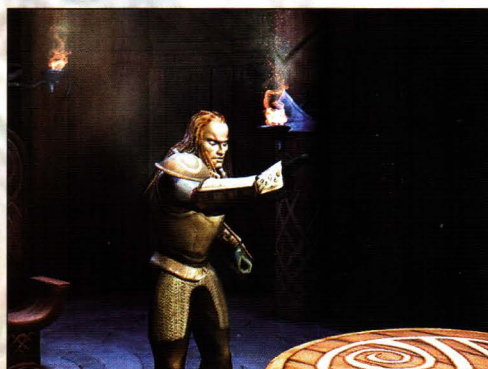
Одноименная поэма, автор которой неизвестен, является непревзойденным шедевром англосаксонской литературы. Из поколения в поколение передавался текст сказания, и каждый сказатель оставлял свой отпечаток на стиле произведения.

Сложно утверждать, удастся ли это существующему поколению, однако можно предположить, что удастся, но вот насколько удачно?

Согласно поэме, Беовульф сражается с чудовищами и просто врагами, путешествует сушей и морем, защищает народ

Дании, становится королем, и все ради того, чтобы трагически умереть от яда дракона и с помпой примкнуть к кагалу фольклорных персонажей.

Такая насыщенная событиями биография не могла не привлечь внимание представителей индустрии компьютерных игр. Так что теперь, спустя 1400 лет скитаний по пыльным страницам, великий герой викингов снова вернется на родину – Gotland, чтобы творить великие дела, но не один, а в союзе с могущественными волшебными союзниками.



Жанровая принадлежность вполне предсказуема – Beowulf являет собою динамический action-adventure с элементами RPG. Что ни говори, а игрушек подобного рода хоть пруд пруди, и в таком случае возникает справедливый вопрос, чем же tandem разработчиков из студий 3D-IO и 4HEAD собирается привлечь игрока.

Прежде всего – уже упомянутой литературной основой, однако на это поведется далеко не каждый играющий оболтус. Вот на этот случай имеются и другие, более веские козыри.







Программисты грозятся создать удивительно революционную систему боя. Основываться она будет на древних техниках и приемах фехтования, воссозданных учеными и историками. Это, так сказать, только присказка, а сама сказка – владение оружием; оно построено на физических свойствах самого клинка. В большинстве современных игр присутствует несколько одиночных простых ударов и многочисленные связки комбо, что существенно ограничивает возможности играющего. Как именно будет реализована новая система владения оружием – тайна за семью печатями, покрытая толстым слоем мрака. Согласно всем тем же велемечивым обещаниям, сражаться будет не только интересно, но и просто, а уже отточить собственную технику фехтования – это нечто обыденное и само собой разумеющееся.

Интригующие заявления касательно поединков автоматически подразумевают немалое их количество. Да, похоже, и древний герой Беовульф ре-

шил побороться за титул чело- века-мясорубки ☺.

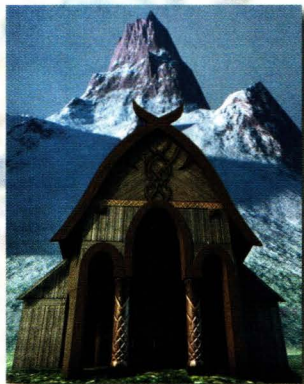
Также игра в обязательном порядке сможет похвастаться замечательной графикой и прекрасным звуковым сопровождением. Разумеется, куда же без них! (Интересно было бы посмотреть на современную игру, скажем, с текстовой графикой.)

События развиваются на фоне великолепных скандинавских пейзажей, нордического антуража эпохи викингов и ужасных чудовищ. Кстати, о чудовищах: уж слишком плохо у дизайнеров с фантазией по части монстров. Об этом свидетельствует картинка на титульной странице официального сайта игры, изображающая поединок Беовульфа с чудовищем, жутко напоминающим гидралиска зергов. Ну что тут сказать? Разгула фантазии не наблюдается, хотя, может, это временное явление. Во всяком случае немногочисленные скриншоты и обрывки информации не внушают особого доверия и большой надежды.

Но несмотря на отсутствие столь любимых игроками и прессой красивых картинок,

убойных фишек и прочего, Beowulf – проект во многом очень знаменательный. Он наглядно демонстрирует, как разработчики игр ударными темпами осваивают культурные пласты европейской истории, привнося в чисто развлекательные проекты частицы великого Знания. Такое ощущение, что игру стряпают по заказу седой профессуры, стиль пресс-релизов по сухости ничем не уступает академическому. И мое личное мнение – лучше бы Beowulf так и остался неизвестным и непривлекательным для игроков. А то, гляди, еще появится action-RPG о похождениях Роланда или тактическая RTS «Slovo o polku Igorevom»...

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина





Название: Механоиды: Гонки на выживание  
 Разработчик: SkyRiver Studios (www.skyriver.ru)  
 Издатель: 1C

Дата выхода: они сами не знают (предположительно осень 2006)

# ГОНКИ на глайдерах



Победит не тот, кто быстрее, а тот, кто первый пришел к финишу!

Девиз игры

## [bio-machine]

Кому как, а, например, многим моим знакомым в «Механоидах» больше всего нравилось кататься на биороботах. Это же не какие-нибудь там аркадные гоночки... Управлять полуживым транспортом намного интереснее! Своеобразная физика и внешний облик, непривычное для любителей рейсинга поведение... Российская студия Skyriver Studios как-то образом узнала, что эта забава радует многих людей, и сделала соответствующие выводы. Чутко пораскинув мозгами, ребята откололи драйвовую составляющую от «Механоидов» и начали разработку гонок на глайдерах.

## [what is it?]

«Механоиды: гонки на выживание» — так будет называться будущая игра от Skyriver. Это соревнования на глайдерах с возможностью применения оружия. Главная задача —

приехать (прилететь) на финиш раньше других. Пользоваться оружием никто не запрещает. Но, к сожалению, убивать участников движения не получится...

## [game & play]

В гоночных «Механоидах» будет только один тип одиночной игры — чемпионат. Сложность зависит от выбранного режима: аркадный или симулятор. Запланированы соревнования по локальной сети, но они еще только в пеленках, и что там и как — нам пока неизвестно. А вот об одиночной есть что рассказать.

Чемпионат разделен на несколько этапов. Чтобы попасть на самый первый, нужно выиграть отборочный тур. На этапах нам доступно уже все и сразу, треки можно проходить в любой очередности. Чем дальше проходим игру, тем сложнее становятся трассы, а в магазине расширяет-

ся выбор глайдеров вместе с оборудованием для них.

Если сравнивать игру с оригинальными «Механоидами» (а с чем же еще?), то здесь скорости заметно увеличены. Программисты перелопачивают весь движок специально под гонки. Как результат — появилась новая физика. Каждый хотел бы ощущать себя за штурвалом боевого корабля на высокой скорости, и он получит такую возможность.

Главное, что нужно сделать, — приехать к финишу первым. Кроме мастерства руления, не помешает и умение стрелять. Убитый глайдер через некоторое время восстанавливается, но все набранные им бонусы сбрасываются в ноль. Стрельба во всем подобна вторым «Механоидам». Глайдеры используют оружие (легкое и тяжелое), ракеты и мины. Легкие пушки есть у всех, все остальное — это бонусы. Тяжелое оружие действует временно, а вот ракеты и ми-

## Типы трекс

- Джунгли
- Каньоны
- Архипелаг
- Аэродром
- Вулканы
- Арктика
- Тундра
- Разрушенный
- Терраформер
- Внешние грани
- Пустыня
- Подземелье
- Арктика 2

Часть трасс будет располагаться на локациях вторых «Механоидов».

ны остаются у игрока постоянно (пока не закончатся). Кроме биомеханических врагов, глайдер может банально поцарапаться при встрече с препятствиями. Повреждаются они по той же схеме, что и во вторых «Механоидах».

## [wait-s]

Что ж, будем ждать! Главное, чтобы гонки получились динамичными, а остальное у игры и так есть...

Сансаныч [AG] Гусленко



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ\***

**В тилу**

**ВРАТА**

**II**



\*За версією Gameland Award 2005

**BEST  
WAY**



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.  
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, В тилу ворога II, Фірма «1С», Бест Вей

Виробництво в Україні — ДП «Севрософтпром»



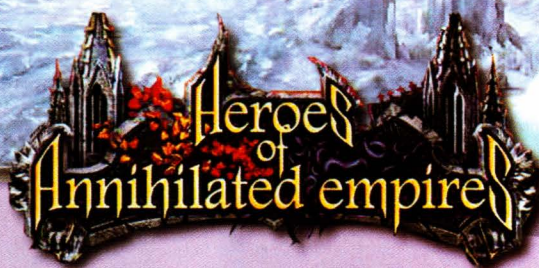
Название: «Герои Уничтоженных Империй»

Разработчик: GSC Game World

Издатель: GSC World Publishing

Жанр: RTS + (возможно) RPG

Официальный сайт: [www.heroesofae.com](http://www.heroesofae.com)



# их факты, мои мысли и объективная реальность

## Дело было вечером...

Вот, говорят, что удивительное вроде как рядом, чудеса встречаются на каждом шагу, но не каждому дано их увидеть. Да, верю, верю. Бывало, идешь — и тут появляется очередное чудо. Но стоит взглянуть повнимательнее, пощупать, обдумать, разложить все по полочкам, как приходит понимание, что никакое это не чудо, а, скажем так, нечто. Ну и как после такого верить в чудеса?

Ни для кого не новость, что GSC Game World вот уже для

тельное время занимаются разработкой очередной стратегии с элементами RPG. Игра называется «Герои Уничтоженных Империй» и создается по мотивам одноименного цикла романов писателя Ильи Новика. Творчество последнего, как в целом, так и касательно упомянутой серии, мне не знакомо. Тем не менее во время странствий по Интернету с благородной целью разжиться двумя последними книгами А. Рудазова или художественным чтивом по Warhammer 40000 удалось почитать ка-

менты (которые, как всегда, рулят ☺), касательно творчества господина Новика...

## ...и делать было нечего

Следующим на очереди было посещение официального сайта [www.heroesofae.com](http://www.heroesofae.com), где я, добропорядочный игровой журналист, тут же углубился в чтение пресс-релиза. Список заявленных фиш — определенно нечто среднее между отметками «грандиозно» и «революционно». Впрочем, судите сами. (Цитирую.)

Основные особенности движка игры «Герои Уничтоженных Империй»:

- возможность одновременно присутствия на поле боя многотысячных армий;
- реалистичная физика разрушений;
- скелетная анимация;
- терраформирование в реальном времени;
- использование вершинных и попиксельных шейдеров;
- революционная технология моделирования зданий, основанная на «дегрейде» трёхмерных моделей;







- просмотр карт в режиме «свободная камера»;
- гармоничное сочетание 3D и 2D-элементов.

Круто. Впечатляет. Просто нет слов. А теперь оцените основные особенности игры:

- инновационный симбиоз двух жанров – RTS и RPG;
- массовые сражения многотысячных армий;
- четыре уникальные расы, индивидуальные навыки, заклинания и артефакты;
- 12 героев, 12 нейтральных рас, 100 юнитов и 150 различных строений;
- более 150 магических предметов и более 100 видов заклинаний;
- оригинальный и увлекательный сюжет одиночной игры;
- классический режим сражений по локальной сети или через Интернет, до семи игроков одновременно. Совмещение в игре двух жанров: RTS и RPG, с возможностью выбора в пользу лишь одного из них.
- оригинальная карточная система магических заклина-

ний, одинаково интересная как опытным игрокам, так и новичкам. Более 50 карт с заклинаниями;

- увлекательный процесс совершенствования героя на протяжении всей игры.

Прочитав такое, оставалось только одно – нервно сглотнуть слюни, полюбоваться красивыми скриншотами и ждать. (Кстати, о том, что скриншоты красивые, можно было и не упоминать, других разработчики не выкладывают, порой не гнушаясь править их в Photoshop'e. Но это так, просто мысль по ходу.)

### Не думай о твореньях свысока

Нет, что ни говори, а игровому журналисту думать вредно. Мыслительный процесс идет только во вред его работе. Почему? А по кочану папайи – думать там, где не додумались другие, чревато негативными последствиями. Так вот, я это к тому, что «Герои Уничтоженных Империй» создаются на моди-

фицированном движке «Казак 2». А теперь прошуршите жестким диском, спрятанным под черепной коробкой, и вспомните, на каком движке работают «Казак 2». Правильно, на жутко переработанном движке первых «Казак 2». Из школьного курса арифметики известно, если  $A=B$ , а  $B=C$ , то что из этого следует – известно всем. А кто не понял, просьба выйти из танка и сесть за книги.

### В начале было DEMO

День сменялся ночью, сутки складывались в недели, недели – в месяцы, и в конце каждого месяца выходил свежий номер журнала «Шпиль!». А одним недобрый утром (напоминаю: утро добрым не бывает), по Сети разлетелся официальный спам с уведомлением о начале открытого бета-тестирования игры. Под бурные, но непродолжительные вопли сотрудников, демо-версия была скачана и тут же установлена. Но, как у нас принято говорить, не сложилось. Демо-

версия, как и некоторые другие, очень вольно ведет себя с частотой обновления экрана, от чего не слишком навороченные ЖК-мониторы просто слетают с катушек от таких фокусов. Однако перечисления постигших меня чисто технических траблов не будет, на то она и демо-версия, что в этом плане спросу с нее никакого. Зато после преодоления всех несовместимостей и преград удалось сравнить обещания с реально проделанной работой. Но сначала – немного об игровом мире и его обитателях.

### Первое блюдо на десерт

С точки зрения банальной эрудиции, вселенную литературной серии «Героев Уничтоженных Империй» можно кратко и лаконично обозвать одним простым и незамысловатым словом – винегрет. Да, именно так и никак иначе. Ну а как еще назвать вселенную, где есть всё? Всё – это всё: эльфы, орки, гномы, гноллы, драконы







и еще с добрый десяток рас, другие миры, высшие силы, магия, а в довесок – это все взаимосвязано с историей современной Земли. Еще где-то сверху и сбоку присобачен Орден – загадочная сверхорганизация, влияющая на историю нашего (и не только) мира. Помоему, это называется «черт-те что и сбоку бантик», или кратко и одним словом (но это слово в журнале не напечатают, как бы я ни старался). Возможно, книги и проливают достаточно света на такой порядок вещей, но почему-то мне кажется, что это совсем не так.

Первый эпизод игры посвящен борьбе лесного народа, то бишь эльфов, против подземных легионов нежити. Откуда взялось столько трупов, да еще так превосходно сохранившихся, история скромно умалчивает. И в то время, как большинство эльфов сосредоточенно делает ноги, молодой и храбрый эльф Эльхант решает, что он самый умный и нужно не драпать, а драться. Что, собственно, и нацелает делать под чутким руководством игрока.

## Герой уничтоженных империй

Темный экран светлеет, и появляется Эльхант – молодое эльфийское отродье. Он судорожно толкает речь в стиле «Смерть и вечная память нечестивым неживым захватчикам!», при этом используя «облачка», при помощи которых герои комиксов выражают свои мысли. В общем и целом выглядит весьма безвкусно. Сам Эльхант размером с мелкого надоедливового таракана и двигается так же шустро. Тут же

под боком находятся и первые противники – зомби размером с крупного микроба. Они бесконечные и для героя служат неистощимым источником опыта и денег. Тут же неподалеку валяется и первый артефакт в виде кольчуги. Инвентарь большой, вместительный, да и на героя можно надеть немало вещей (не в каждой RPG можно таскать столько шмоток одновременно).

После получения достаточно опыта происходит вождевленное повышение уровня. Список доступных для улучшения показателей внушителен: скорость и дальность стрельбы, сопротивляемость магии и различным видам физического воздействия, скорость передвижения, увеличение запаса HP и маны, ускорение их регенерации, размер наносимого урона и еще много чего. При повышении уровня необходимо выбирать одно из двух доступных улучшений. Для индикации благосостояния героя имеется три шкалы, отображающие важнейшие параметры – здоровье, опыт и ману. Что интересно, убитые враги автоматически конвертируются в деньги, расходимые на покупку снарядов или амуниции, и экспу.

Магия представлена специальными картами с заклинаниями, их можно находить, покупать и продавать. Применение магии практически решает исход любой битвы.

## Идем дальше

Итак, покончив с первой партией нечисти, герой отправляется в свой благородный освободительный поход, попутно истребив пару выводков ди-

ких крыс размером с доброго теленка. По ходу обнаруживается яркое несоответствие пропорций, – сам Эльхант намного выше некоторых деревьев. Через пару поворотов герой встречает ватагу соплеменников, собравшихся поговорить с монстрами. Разделаться с ними – проще простого, но вот забавная штука: рядовой эльф раза в два меньше Эльханта и дышит тому... скажем, в область пупка.

Да уж, интересный народ – эльфы, а впрочем, может, это герой в детстве так усердно ел кашу, что вымахал до невероятных размеров... Но, так или иначе, среднестатистический эльфийский лучник не больше того же крупного микроба. А в таких условиях скелетную анимацию можно разглядеть только под микроскопом, которого, у меня, естественно, не оказалось. Да и какой может быть скелет у бактерий и беспозвоночных? Попытка приблизить карту не привела ни к чему хорошему. И маленький отряд под моим чутким руководством вступил на земли орков...

## Zag-Zag, зеленые братья!

Держите меня пятеро... нет, лучше семеро, да покрепче. Хватило одного беглого взгляда, чтобы понять, как сильно хижина местной клыкастой «зелени» похожи на архитектуру таковой из WarCraft III. Очень и очень, да и сами орки тоже не лишены определенной подзвучивающей схожести со своими «вариковскими» собратьями, тоже самое можно сказать и об эльфах. Эффект усиливает и тот факт, что удивительным

образом совпадает и раскладка клавиш. Вот такие вот пироги.

## Типа чудо

Но далее произошло чудо из разряда «Йоклмн! Крокодил в ванной!»: вдруг откуда ни возьмись появился... нет, неправильно ☺, появился огромный танк. Самый настоящий танк. Смял толпу зомби и укатил в неизвестном направлении. М-да... интрига. Самая настоящая.

## Стройка века

Следующим пунктом программы стала отстройка базы. Ничего принципиально нового. Основные ресурсы: еда, дерево, железная руда, кристаллы и численность населения. Ньюансов никаких, но принцип добычи руды и кристаллов, похоже, заимствован у ночных эльфов. Древо технологий либо слишком простое, либо в демо-версии доступно не полностью. Особыми способностями обладают не все, а лишь некоторые юниты, в случае с эльфами – это энты и единороги.

## Война, как она есть

С периодичностью в пару минут на базу являются оравы нежити, счастливо умирающие под градом стрел и магии. Любопытно, что мертвецы владеют удивительным заклинанием «Архивация», позволяющим пренебречь законами физики – толпа в несколько сот особей запросто сжимается до размеров десятка. А если по ней шархануть заклинанием, эффект будет просто потрясающий.

Микроменеджмент присутствует в самом простецком виде. Чтобы победить с минимальными потерями, доста-



точно просто использовать умения героя, периодически подставляя его под удар, и не давать противнику добраться до лучников, прикрывая их толпой копейщиков и кентавров. Да, невелика премудрость, о чем уже заявила масса народу на самых разных форумах.

## Без купюр

Какая-то нечистая сила дернула меня почитать сопроводительную документацию, где обнаружился чит, открывающий всю карту. Как и следовало ожидать, под туманом войны нашлось много интересного.

Вода сделана весьма недурственно, а плавающий по кругу мрачного вида парусник смотрится и того лучше.

Зато толпы нежити просто стоят на своих местах и терпеливо ждут, когда игрок к ним сунется. Так в последнее время делают только самые ленивые, и подобное совсем не делает чести разработчикам. Но это еще полбеды; при дальнейшем изучении карты обнаружился интересный каньон, плотно заставленный

странными сооружениями, предположительно «фермами» нежити, что совсем ни в какие ворота не лезет.

## Террафейкинг

Также в «Героях Уничтоженных Империй» будут представлены инновационные технологии моделирования ландшафтов, такие как терраформирование в реальном времени и фрактальный генератор ландшафтов. Технология терраформирования основана на возможности динамической, поверхинной раскраски (под раскраской конкретной версии подразумевается присвоенная ей фактура и цвет), что дает возможность прямо во время игры менять цветовую схему ландшафта в зависимости от того, какая раса владеет этой территорией. К примеру, зеленая эльфийская равнина, захваченная отрядами нежити, превращается в темную, выжженную обрывистую пустыню. Воины расы, захватившей чужую территорию, получают бонусы. Это описание одной из самых ярких и, на мой взгляд, интерес-

ных возможностей игры. В неоформленном виде данная штука присутствовала в StarCraft, WarCraft III, Warhammer 40000: Dawn of War и целом ряде других игр. Однако именно в «Героях Уничтоженных Империй» она получила (или возможно получит) достойное дальнейшее развитие.

Здорово, но на практике ничего из этого реализовать не удалось, поскольку базу нужно строить только в строго отведенном для этого месте.

## Герои самоуничтожатся в сентябре

Об игре судить весьма и весьма сложно, даже исследовав публичную бету вдоль и поперек. Оптимизм одних уравновешивается злобным пессимизмом других. Но ругать не буду, с украинскими играми так поступать не принято. Поэтому я просто написал правду. Хвалить, конечно, могу, но тоже не буду, поскольку я видел публичную демо-версию. Разве что под дулом пистолета или за большие деньги. Но первый вариант столь

же нереальный, как и второй, который очень даже ничего, симпатичный такой вариант ☺.

Первая часть трилогии – а «Герои Уничтоженных Империй» именно игровая трилогия – намечена на сентябрь. Это событие призвано дополнить третью книга этого же цикла. Времени до ключевого момента осталось не так уж и много, так что уже сейчас можно преспокойно констатировать минорный факт: «маємо те, що маємо». Кардинально преобразиться за этот срок игра вряд ли успеет. Так что о серьезных аспектах вроде ценности для жанра и предполагаемой популярности среди народных масс я предпочту даже не думать.

Кстати, на сентябрь запланирован выход сразу двух грандиозных проектов – Neverwinter Nights II и Gothic III. И лично я, заполучив в свои когтистые лапы эту «сладкую парочку», буду чихать с высокой горки на все остальные игры очень долго. А вы?

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина

**mobile news**

ДВЕИХ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ НА РЫНКЕ

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ УКРАИНА

**УДАВКА**  
ДЛЯ МУЗЫКИ  
КАК НАРЕЗАТЬ СЕБЕ  
РИНГТОН

**ВЫБЕРИ**  
МОБИЛЬНОСТЬ  
ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ  
ДЛЯ УДОВОЛЬСТВИЯ

**НАЖИВКА**  
ДЛЯ АБОНЕНТА  
КАК ЗАРАБАТЫВАЮТ  
ОПЕРАТОРЫ

**X-FILES**  
ДЛЯ ЭКОНОМИИ  
ТЕЛЕФОННЫЕ

**ПЯТЬ**  
ЛУЧШИХ  
МУЗЫКАЛЬНЫХ  
МОДЕЛЕЙ

LG ME100  
Alcatel OT-S815  
Nokia 3250  
Samsung D800  
Sagem my410  
Sanyo M300

**МА\*ЛЕНЬ\*К\*И\*Е**  
**МОБИЛЬНЫЕ**  
**Р\*А\*Д\*О\*С\*Т\*И**  
**ПО ПОДПИСКЕ**  
**06689**

содержательство: ISBN 1102 от 21.03.2003 г.



Название: Diver3D

Разработчик: BiArt, [www.biart.ru](http://www.biart.ru)

Издатель: NO Games

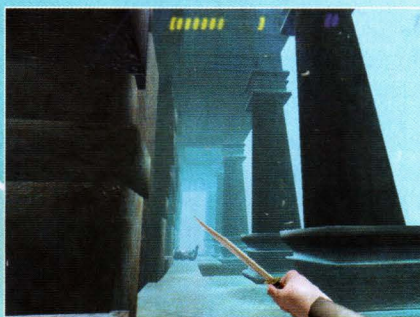
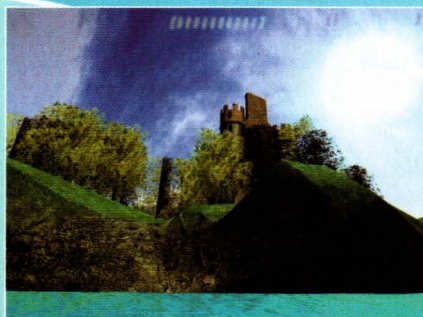
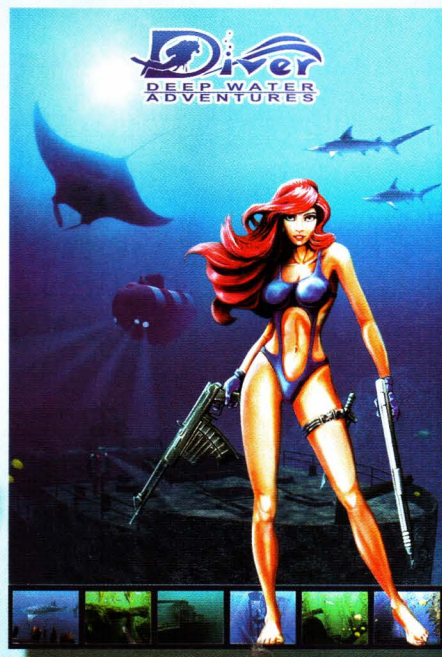
Жанр: симулятор дайвинга

Дата выхода: 2006 год

Сайт игры: [www.diver3d.ru](http://www.diver3d.ru)

# Симулятор Ихтиандра,

## или «Корсары» под водой



С каждым днем человека чем-то удивить становится все труднее. Приведу несколько примеров. Лет

двадцать назад компьютеры были чем-то сверхъестественным, сегодня же каждый может по дороге за хлебом купить комп в супермаркете, главное – чтобы денег хватило. Телевизионные шоу, которые еще вчера вызывали восторг, наводят скуку, и беднякам-продюсерам приходится придумывать что-то новое, яркое и необычное. А что мы, компьютерщики... Помнится, не так уж и давно приходилось переносить 60-томный архив любимой игры на дискетках (не было пишущих сидюков), а сейчас и DVD не кажется каким-то сверхизобретением. Да, человек привыкает ко всему, особенно к хорошему. Но есть в нашей жизни и очень много неизданного. Например, глубины

морей и океанов. Мы можем лишь догадываться, что происходит на дне самых глубоких впадин, ведь пока даже техники такой нет, чтобы туда попасть. Ходят слухи, что там, на дне самых глубоких впадин океана, живут дикие акулы и огромные осьминоги длиной в 50 метров. Признаюсь, я там не был, не в курсе, но водный мир все-таки интересен.

Хотя бы потому, что там можно найти что-то новое.

Российские разработчики из студии «БиАрт» решили целиком и полностью отмыть нас от однообразных шутеров, клонов популярных игр и скучных поделок по сюжетам известных фильмов, окунув нас в воду. Геймерам предлагают прожить фрагмент из необычной и интересной жизни дай-

вера (кто это такие и чем занимаются – смотрите во врезке). Вот и правильно, нечего делать то же, что и остальные разработчики. Нужно заполнять полки геймеров необычными оригинальными игрушками.

### Закрученный, но интересный сюжет

Главные герои – Энди Макмастерс и Николь Сандерс. Энди родился в богатой семье, но решил не продолжать отцовское дело. Забросив все, он пошел напрямик к осуществлению своей мечты: взял в руки акваланг и занялся дайвингом. Каждый день всем телом окунался в ванную и сидел там, пока в акваланге не закончится воздух. Потом заправлял баллоны и снова возвращался обратно. Не пугайтесь, это были всего лишь тренировки, у подрастающего Ихтиандра просто пока не было возможности заниматься спортом профессионально.





Его подруга, Николь, жила в бедной семье. Родители с трудом скопили денег на ее обучение в дорогом университете. Вот там-то и познакомились Николь и Энди. Выяснилось, что не только Энди принимает ванну с аквапангом – это и стало основой близких отношений. Пара безумно увлекалась дайвингом и видела смысл своей жизни только в этом виде спорта.

Дядя Энди – Стив Николс – грезил погибшей Атлантидой и, конечно же, всячески поддерживал начинания молодой пары.

История игры начинается с того, как пара приезжает в Нью-Йорк-Сити и по поручению дядюшки Стива начинает исследование затонувшей подводной лодки.

Далее сюжет закручен до нелепости, но не буду детально об этом рассказывать. Как говорит наш главред Макс, негатива нужно Не дАпускИВать.

### Аркадный симулятор

Игра предусматривает два режима: **аркадный** и **симулятор**. Первый упрощает геймплей до уровня детского садика. Он не очень интересный. Но на первых этапах игроку будет необходимо поиграть в аркадном режиме, потому что симулятор в Diver3D слишком реалистичный, сразу его не освоишь.

Режим **симулятора** отличают приближенные к реальной жизни поведение игрока и окружающую среду. Имитация погружения благодаря спецэффектам похожа на настоящую. Большое количество стратегических возможностей делают игру более насыщенной и разнообразной. Есть и такие интересные «фишки», как кессонная болезнь или азотный наркоз. Все это взято не «с потолка», товарищи девелоперы, вероятно, увлекаются сим необычным видом спорта и знают его краеугольные моменты.

### Почти «корсары»

Начинаем мы в порту, а точнее – в одной из его частей, **дайв-центре**, где нужно пройти предварительный курс обуче-

ния. Время от времени придется посещать дайв-центры в портах разных городов. В них прокачивается экспа, без которой переход к выполнению следующих заданий невозможен.

Рядом с дайв-центром расположена **библиотека** – так, для общего развития, чтобы разминать не только мышцы и легкие, но и мозги. На самом деле местная библиотека представляет собой познавательную энциклопедию водного мира. Кроме того, она будет полезной во время прохождения некоторых заданий.

В **магазине** можно купить/продать/починить оборудование/снаряжение. В начале доступно только самое необходимое: ласты, маска, костюм, баллон, трубка, ботинки, компенсатор, регулятор и манометр. Говорят, что цены в игре так же, как и оборудование, соответствуют аналогам из реальной жизни. Кроме необходимого, есть и дополнительное оборудование. Барокамера сохраняет жизнь игроку в случае баротравмы. Радиоуправляемый бот будет плыть вдоль дна под чутким контролем игрока с судна. Железная клетка понадобится для подводной съемки, чтобы акулы не сожрали игрока во время фотосессии. Есть и дополнительное оборудование, помогающее игроку. Скутер-буксировщик позволяет быстрее передвигаться под водой. Для подводной съемки можно использовать одну из нескольких моделей специальных фотокамер. Фонарик пригодится как при съемке, так и при поиске сокровищ. Динамит понадобится для подрывных работ. Сварочный аппарат поможет чинить подводные трубы. В общем, оборудованием и дополнительной техникой нас не обделили.

Время от времени, прибывая в порту, можно заходить в **бар**, но не только побаловать выпивкой – тут ведутся беседы с местными. За определенную сумму можно получить много интересной информации (ее достоверность придется проверять в библиотеке). Кроме того, в это значное местечко часто заходят солидные люди, которые

ТЫ УСЛЫШИШЬ ЭТОТ...

ШОРОХ

### ИЗДАТЕЛЬСТВО ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Один из самых атмосферных квестов года

"Шорох" погружает, натуралистично погружает, придает объем этой с изысканным присутствием профессиональному творчеству".  
- AG.ru, "Наш выбор", оценка 95%

РУССОБИТ-М  
УКРАИНА



## Что такое дайвинг?

**Дайвинг** (англ. от *to dive* – нырять) – это подводное плавание, подразделяется на два вида:

Собственно **дайвинг**, в массовом понимании, – это плавание под водой с аппаратами, обеспечивающими автономный запас воздуха (или иной газовой смеси) для дыхания на 20–360 минут, в зависимости от глубины, типа дыхательного аппарата и потребления ныряльщиком газовой смеси.

**Фри-дайвинг** – подводное плавание на задержке дыхания. Позволяет пробыть под водой до 5 минут.

Чтобы заниматься дайвингом, надо иметь сертификат, который выдаётся после обучения у сертифицированного инструктора.

Базовое снаряжение пловца состоит всего из трёх предметов и позволяет нырять на задержке дыхания:

- ласты;
- маска;
- трубка.

Полный комплект включает в себя:

- гидрокостюм;
- ласты;
- маска;
- компенсатор плавучести (BCD);



- акваланг;
- пояс с грузами;
- перчатки;
- ботинки (в этом случае ласты должны быть с регулируемой пяткой);
- шлем (если гидрокостюм не имеет вклеенного шлема);

- глубиномер и часы или компьютер, совмещающий обе эти функции;
- компас;
- нож.

Дополнительно используются:

- фонари;
- катушки;
- буксировщики;
- буи.



могут предложить вам выгодную работу.

**Музей** содержит информацию о сокровищах, которые вы будете находить в течение игры. Это древние артефакты из разных стран, происхождение некоторых из них датируется 3–4 веками до нашей эры. Сюда же можно сдавать добытые сокровища за вознаграждение. Эх, что нам эти музейные «гроши»... Жаль, что в этой игрушке нет ломбарда или закрытых аукционов.

После того как мы обошли в порту все необходимые локация, останется только заправить свой корабль топливом и отправиться в путь за новыми приключениями. Очень,

очень сильно все это напоминает **«Корсары»**. Неплохой сюжет, похождения по городам, походы в море... Разница только в том, что экшен-составляющая дайвера происходит под водой.

## Игра в «нырки»

Главная задача – отыскать Атлантиду. Все остальные задания второстепенные, но их тоже нужно выполнять в обязательном порядке. По мере прохождения игры нам будут перебегать дорогу «черные дайверы». Эти чуваки работают на очень злобную организацию «Айзен Кросс», они тоже ищут Атлантиду и, конечно же, не хотят терпеть конкуренцию

с вашей стороны. Кроме них, вас могут сожрать акулы, барракуды или медузы. Девелоперы говорят, что во время игры чувствуется выброс адреналина в кровь. Может быть, не знаю, ведь демки пока не было... А верить товарищам разработчикам (особенно российским) после Lada Racing не можетесь...

Справляться с агрессорами поможет оружие. В магазине можно купить нож, гарпун, подводное ружье или автомат. Кроме стрельбы и любительского изничтожения подводной фауны, нужно время от времени выполнять задания и следить, правильно ли вы плывете. В этом очень кстати придется подводный компьютер **SMARTCOM**, при помощи которого можно узнать, сколько осталось кислорода, на какой вы глубине, в каком направлении двигаться и, самое главное, мини-ПК предупредит вас о риске подводных болезней. Прямо, био-робот какой-то!

Теперь, собственно, о заданиях, которых будет более тридцати. Мы будем исследовать затонувшие суда, самолеты, подводные лодки и даже города(!), много лет назад ушедшие под воду. Все это происходит в водах Саргассова, Красного и Средиземного морей. В одной из миссий мы спустимся в озеро Лох-Несс и проверим, существует ли мифическое чудовище на самом деле. Из оригинальных миссий будет одно задание возле бермудского треугольника. На протяжении игры мы будем исследовать воды Ямайки в поисках сокровищ, обезвреживать подводные мины, находить и поднимать черный ящик с «Боинга», потерпевшего крушение. Если успешно со всем этим справимся, нам откроется уникальная возможность разгадать загад-

ку погибшей Атлантиды, сконструированной на основе трудов Платона.

Особое внимание в игре уделено подводной фотографии. Технические характеристики камер переносятся в геймплей, есть функция зума. Ряд миссий направлен на поиск и фотосъемку редких рыбок, среди которых уникальная акула – домовой, о существовании которой впервые стало известно совсем недавно. Во время еще одной фотомиссии, написанной по мотивам фильмов Жака Ива Кусто (фото через клетку), вас ждет сюрприз. Вы будете нырять в клетке для подводного фото, чтобы сфотографировать акулу, но оборвется трос и вы начнете тонуть... Все фото, которые сделает игрок во время игры, сохраняются в персональном фотоальбоме. Звучит все «вкусно», надеемся, что у «БиАрт» все сложится и с «начинкой»!

## Заключение

После просмотра видеоролика становится понятно, почему до сих пор не объявлена точная дата выхода игры. С одной стороны, все красиво и реалистично – смена погоды, кровь, растворяемая в воде, реальный подводный мир, поведение игрока под водой... С другой же – девелоперам есть над чем потрудиться. Рыбки, например, ведут себя так, будто у них какая-то нервная болезнь. По неясным причинам они постоянно подергиваются и плывут неравномерно, наблюдается эффект «слайд-шоу». Фрагмент ролика с заголовком «Вы почувствуете реальный адреналин» удивляет своей скучностью и отсутствием эмоций во время его просмотра. В общем, ждем, пока ребята добавят зрелищности и атмосферности...



Сансаныч [AG] Гусленко



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЗА ТРИЛОГІЄЮ ОЛЕКСАНДРА ЗОРІЧА**

# ЗАВТРА ВОЙНА



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.

© 2006 Crioland. Всі права захищені.

Сценарій © 2006 Олександр Зоріч



1С:Мультимедіа, Завтра війна, Фірма «1С», Кріоланд

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»



**Название игры:** Whirlwind of Vietnam (Вертолеты Вьетнама: UH-1)

**Разработчик:** G5 Software

**Издатель:** 1С Украина

**Жанр:** киноориентированный симулятор боевого вертолета

**Дата выхода:** 2006 год

**Официальный сайт:** [www.g5software.com/Non-Shocked/product-wv.htm](http://www.g5software.com/Non-Shocked/product-wv.htm)

# Над Вьетнамом – с ветерком!

*Sent in a middle of a War you have to fight...*

*Sepultura, «Come Back Alive»*

## Вьетнам: кровавая баня

...Осень 1965 года... Больше месяца борьбы за жизнь в долине ужасающей кровавой вьетнамской реки...

Ты, я и друг мой – вертолет «UH-1В Huey» – наделали тогда немало шума!

Неужели ты совсем не помнишь меня? Ведь я – Дуглас Кузйд, твой напарник, летчик ВВС США! Твоя память стерла все ужасы тех дней из сознания? Мы не знаем, кто был прав, кто виноват, но тогда полегло много молодых

солдат... Вспомнят ли их потомки?

Совсем ничего не помнишь, брат? Верь, способ прийти в себя существует, нужно лишь дожидаться выхода панацеи (или плацебо?), которую разрабатывает московская бригада G5 Software.

## Time for redemption!

Скоро нам представится возможность снова отправиться в горячую точку, но уже не пешком и не с видом от первого лица. На этот раз в совершенно ином стиле нас обучат управлять легендой UH-1 на

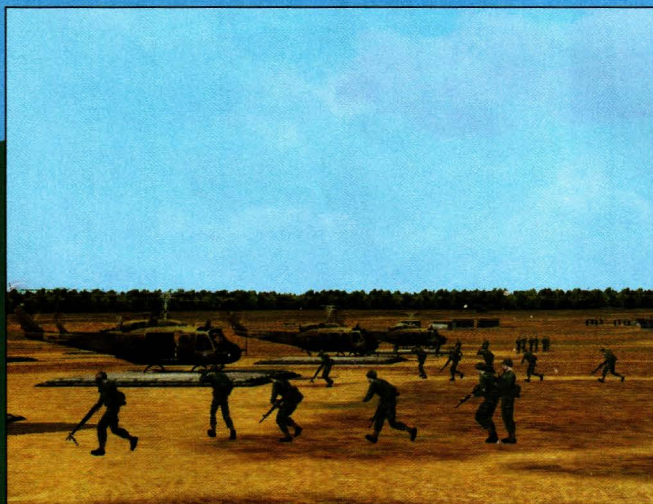
фоне кошмарных дней 1965 г. Именно тогда вертолеты стали настоящей опорой армии США.

Находясь на борту железного зверя, вы будете прикрывать своих братьев по оружию, зачищать вражеские оплоты, разыскивать и докладывать командованию о местах, где враг планирует разместить свои очередные опорные точки, сопровождать важных людей и перевозить грузы, которых с нетерпением ждут ваши истерзанные вьетнамскими невзгодами друзья.

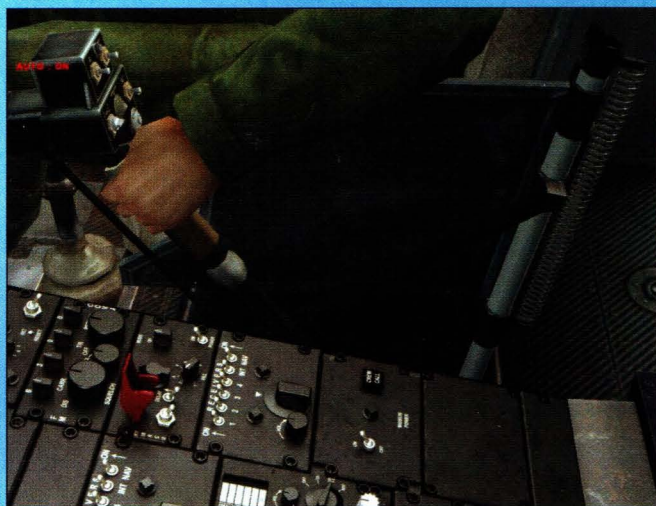
Чтобы сделать геймплей интереснее, авторы не только от-

берут для миссий самые тяжелые события той кампании, но сделают возможным нести ответственность как за командира, так и за исполнителей – пилота и стрелка, своевременно занимая их боевые места и обеспечивая слаженную совместную работу команды.

В игре нас ждет горячий сюжет с запахом пороха и горелых джунглей, которого так не хватало скучным академическим симуляторам, а также ролики на движке игры с эффектом амбициозной кинематографичности. Более того, физика и управление, по заяв-







лениям авторов, будут на высоте, достойной полета стальных птиц. Верить девелоперам есть все основания, ведь «Красная Акула-2» (апрель 2005 года) презентowała нам преинтереснейшее действо (кораблям Третьего Рейха респект! ☺).

Легендарная техника и тяжелое оружие тех лет, природа Вьетнама и армия будут очень качественно прорисованы благодаря ноу-хау разработчиков – графическому ядру NAPALM Engine (приятно, конечно, однако я в его создании участия не принимал). Судя по

всему, системные требования будут не заоблачными, а значит игра вполне способна найти немало поклонников.

Также будет введена удобная возможность включения автопилота, который позволит игроку отвлечься от управления машиной и с разных точек произвести осмотр происходящих на местности батальи.

Как и в Silent Hunter 3, нам предложат ряд настроек, помогающих на свое усмотрение балансировать между тотальным реализмом в управлении и легкой аркадностью!



### Санаторий: комната отдыха и релаксации

Какую изюминку нам предлагали хиты Halo, FarCry, HL2, чем нас заманивают в дебри Crysis'a? Управление серьезным транспортным средством! Таланты из G5 наковыряли нам целых полкило этого изюма в виде постоянного контроля над нашим летающим братом!

В первую очередь загорятся задором глаза у фанатов 2D-вертолетных сражений 90-х годов, серии «Команч», «Красная Акула», «AirStrike» и целой плеяды подобных и бесподобных

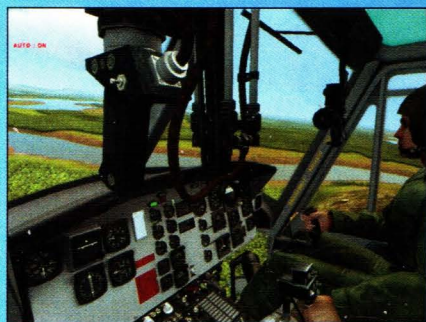
игр, а также поклонников легендарных боевиков периода расцвета «Рэмбо» и «Коммандо».

Наконец-то нас ждет игра, от которой будет практическая польза в освоении азов пилотирования, а там – кто знает, возможно, именно вам уготована победоносная карьера воздушного аса-пилота?

В честь тех, кто не вернулся в те дни из Вьетнама. Наше уважение и почёт:

**Lost but never forgotten!**

=Napalm=





Название игры: True Crime: New York City

Разработчик: Luxoflux

Издатель: Aspyr

Жанр: симулятор бандитского города

Минимальные системные требования: процессор 1 ГГц, 256 МБ ОЗУ, видео 32 МБ

Официальный сайт: [www.truecrime.com](http://www.truecrime.com)

Оценка без учета

недостатков: 9

Оценка с учетом

недостатков: 6

Графика: 7

Геймплей: 5

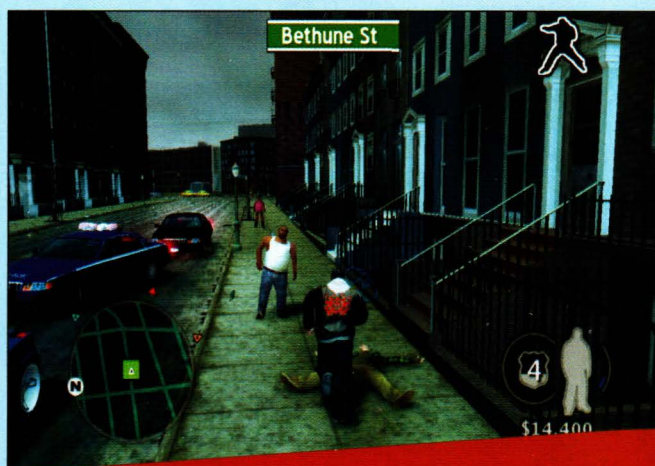
Управление: 7

Файтинг: ура!

Звук: 10

Сюжет: боевик

# New York — город контрастов



**И**гра True Crime: New York City уже успела вызвать бурю противоречивых эмоций у геймеров. Ее первая часть True Crime: Streets of LA имела немалый успех, несмотря на низкий уровень графики и аляповатое смешение стилей. Во второй части нам обещали уличную атмосферу лучше, чем в культовой игре «Великий AVтоВорь» (GTA). Давайте проверим, так ли это.

## Санитары мегаполиса

Сюжетная канва — детектив, повествующий об изнанке жизни в большом городе, о море жестокости, о «черном» и «белом» правосудии. Сюжетные ролики содержат море клише и штампов, однако эмоциональны и кинематографичны, управление

часто переходит от фильма в ваши руки.

Главный герой Маркус Рид — чернокожий полицейский с темным прошлым, о котором без купюр и в темных красках нам поведают в начале игры. Его напарник, в свое время здорово выручивший героя, а также информатор батя Кинг (здоровенный увалень, сошедший с экрана боевиков), Тереза Кастильо, замешанная в крупных делах, и несколько других ключевых фигур также оживляют игру.

Графически персонажи выполнены небогато, но в итоге каждый из них — уникальная, хоть и узнаваемая, личность со своим взглядом на жизнь. За озвучивание героев, особо не напрягаясь, взялись мэтры Кристофер Уокен, Лоуренс Фишберн, Микки Рурк, а помогла им в этом пропитанная духом NYC подборка разнообразных саундтреков

на все вкусы. Также свою бонусную частицу в игру привнесли Wu-Tang Clan и Рэдман.

## Любимый город может спать спокойно!

Манхэттен завораживает своими ночными неоновыми глазами. Множество дневных и ночных, в том числе пикантных заведений, оживленные улицы и снующие повсюду машины, парки и аллеи сложной структуры здорово задают атмосферу и обаяние города.

Движок игры (с учетом портирования) позволил вместить в виртуальном Нью-Йорке очень много объектов, но, разумеется, графика в таком случае просто не может похвастаться особыми достижениями.

Отмечу немаловажную деталь: в TC:NYC наблюдается **явный недостаток цензуры**. «Бри-

гадно-жмурочная» жестокость разборок, обилие нецензурных жестов и колоритная озвучка ругательств, в том числе и русских, тянут на явный перебор.

Жизнь героя состоит из движения по сюжету, который стимулирует игрока найти и наказать виновных, распутывая преступный клубок, работая с информаторами и разбираясь с противоборствующими бандами. Сюжетную палитру разбавляют побочные миссии (не очень разнообразный список задержаний и освобождений), влияющие на статус Маркуса (нелинейность прохождения представлена стилем «bad cop/good cop»): тяжелой поступью шагает Рид по служебной лестнице, получая за это ряд привилегий.

В игре есть деньги, поэтому герой может покупать машины, еду в фастфудах и ресто-



ранчиках, лекарства, одежду, музыку, следить за стилем, получать навыки боя, вождения и стрельбы и т. д. С учетом бо- нусной игровой системы ску- чать не придется.

В качестве хранилища ве- щей предусмотрен шкафчик в полицейском участке (рабо- та – дом родной?), багажник машины и гараж «на шару».

С целью наживы, увы, есть возможность заниматься не- хорошими делами – сбывать изъятый при обыске улов, под- брасывать улики, исполнять роль рэкетира, драться за деньги и т. д.

В игре присутствует такая фишка, как допросы и вымога- тельства, – от холодного дула и кулака в качестве аргумента до искренних слов убеждения. ☺

Самый главный элемент боевой части игры – **магия!** Волшебный полицейский же- тон авто на скаку остановит, а разъяренного копа заставит спрятать пушку.

Огнестрельного оружия валом: от штатного пистолета до гранатомета. Можно под- бирать оружие противника, брать его в обе руки, прицели- ваться с камерой за плечами, стрелять в прыжке и из-за угла, однако эффектность его применения, особенно с авто- прицеливанием, особой радос- ти не приносит. Взрывы умеренно эффективны и разносят всё вокруг.

Другое дело – **рукопашная!** ☺ Холодное оружие (от биты до японских клинков) и бояня лап- ками яростно пытаются спасти игру. С самого начала положе- ны базисные легкие и тяжелые удары: можно брать в захват (если замешкаться, враги мо- гут вырваться), бить башкой о стенку и избивать ногами. Преступнику можно отхватить мечом конечность и ею же по- том размахивать, но в целом



система повреждений врага реализована лишь бы как.

Позже платим деньги и изу- чаем карате и ряд единоборств. Желанной чертой игры явля- ется возможность зарабаты- вать поединками в бойцов- ских клубах.

Убитые (во всех смыслах) враги быстро исчезают, поэто- му, добежав до места разбо- рки, не удастся увидеть резуль- таты. Поверженный Маркус респавнится на месте, но про- валенные сюжетные задания нужно проходить заново.

### Автоглюкомотокресс

Одним из самых противоре- чивых элементов игры являет- ся слегка тюнингемый транс- порт, система повреждений которого стала настолько силь- ной, насколько и несуразной.

С одной стороны, машину можно разбить в лепешку, при этом стекла хрустят и крошат- ся. Но вот физика поврежде- ний – это недоразумение. Управлять автомобилем и мо- тоциклом-кузнечиком – моро- ка, метко стрелять при этом проблематично, а прохожие по- дурачки прыгают подальше от машины ласточкой во все

стороны. В связи с этим хочет- ся послать street racing куда подальше! Для нервов спокой- нее пользоваться услугами такси или метро. Конфиско- вать и обыскать любое авто – проще пареной репы...

### AI vs. IQ, или Страусов не пугать...

Одним из вопиющих недо- статков игры является недо- тѣпчивость интеллекта всех и вся вокруг. Враг может пет- ляться, спасаясь от погони, использовать мебель как при- крытие, отбиваться шоком, но это – исключение. В игре не удосужились настроить и разделить поведение ботов по роду занятий, поэтому пока- зывающий матерные жесты коп – обычное явление в игре; паникующие боты застревают в дверях. Общение с народом сведено к минимуму: людей можно обыскать, арестовать, припугнуть, выгнать из авто – это практически всё. Пластика и подвижность NPC описы- ваются ёмко – «броуновское дви- жение».

Еще о минусах: мудрёное меню и порт-управление, щед-

ро рассыпанное по всей кла- виатуре, слегка озадачивают. В бою Маркус часто становит- ся прозрачным, а камера вы- хватывает не то и не вовремя. Кроме того, при портировании родилась еще масса багов, на которых я даже останавли- ваться не буду.

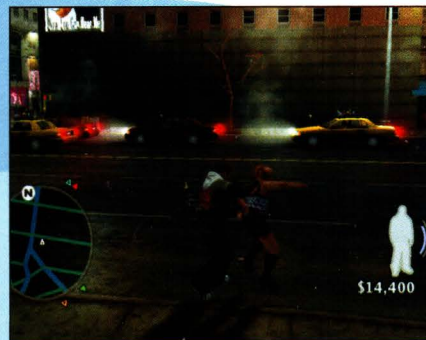
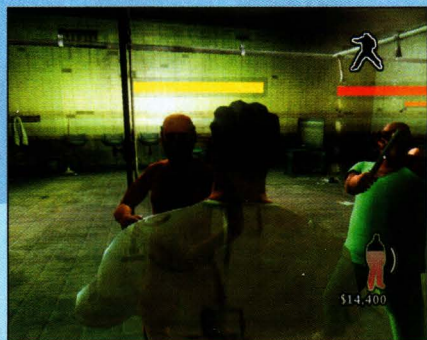
### It's the last time I'm saving you're a\*\*!

В TC2 попытались вмести- ть кучу вещей (обо всем и не рас- сказать), но многие элементы не прижились, а зачастую явно копируют GTA-шные. В итоге имеем месиво из GTA:SA (схо- жество главных героев), Max Payne (детектив и преступность), Crime Life, 25 to life, Total Over- dose (схожест в общей грязи). Ингредиенты «Мафии» и «Драй- вера» растворились в этом пю- ре по принципу «1 кг варенья + 1 кг отходов = 2 кг отходов». ☺

Главное противоречие игры – явная неувязка эмо- циональной сюжетной осно- вы и ее слабой реализации в игровом мире. Несмотря на это, преимущества игры всё же привлекают внимание, хо- тя и не могут за уши вытянуть игру в лидеры. Воссозданный Манхэттен хочется изучать, рукопашная – приятная фиш- ка для игроков, у которых нет приставок, а персонажи и звук время от времени от- влекают от недостатков игры, которую можно было бы при- чесать – достаточно пары-трой- ки патчей: AI мог поумнеть, глюки исчезнуть, а сюжет... Геймеры раскритиковали игру за дело, но мягше надо было, мягше...

А что теперь? Авторы, судя по всему, серию «ТС» свернут. И следующей части, в которой всё было бы учтено, не будет. Жаль...

==Napalm==





TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PS2

XBOX 360

XBOX

**Название:** The Godfather (Крестный Отец)

**Разработчик:** EA Redwood Shores

**Издатель:** Electronic Arts

**Жанр:** смешанный action/racing

**Системные требования:** процессор 1000 МГц, ОЗУ 256 Мб,

64 Мб видеокарта с поддержкой DirectX 9

**Рекомендуемые:** процессор 1700 МГц, ОЗУ 512 Мб, 128 Мб видеокарта с поддержкой DirectX 9

**Сайт игры:** [www.eagames.com/official/godfather](http://www.eagames.com/official/godfather)

**ОЦЕНКА:**

8

**Графика:**

5

**Геймплей:**

8

**Звук:**

9

**Сюжет:**

12



The   
Godfather

Честь семьи  
превыше всего



PC

PS2

XBOX 360

XBOX

**Б**еспредел на бескрайних просторах бывшего СССР в большинстве своем ассоциируется с «горячими девятостыми» и «перестройкой». Благодаря товарищу Задорнову, среди людей ходят слухи, что все плохое и вредительное приходит к нам напрямую из USA. Народ там твердолобый, наверняка на их специализированной фабрике по производству «всего плохого» работает много «тупых американцев». Следуя этой теории можно вполне логично предположить, что «злые» методики решения проблем перекочевали к нам со времен гангстерской Америки 40-х годов прошлого столетия.

Опасные времена закончились, наступило светлое будущее. Но вот захватывающие истории о семейных кланах и гангстерах, в отличие от всяких там «Бумеров-Жмуриков», еще очень долго будут радовать телезрителей и читателей книг. Не останутся без внимания и геймеры. Всемирно известное произведение Марио Пьюзо — «Крестный Отец», по которому была снята прекрасная трилогия, — не так давно просочилась на мониторы наших компьютеров под видом одноименной игры. Эдакая «Мafia» с громким именем, но, к сожалению, не так качественно собранная.

### [The Godfather, The Game]

Игру мы начинаем с детального моделирования портрета главного героя. Моделлер очень хорош, с его помощью получается сделать практически любое лицо. Кроме самой мордашки, модно подобрать телосложение персонажа, его одежду, растительность на лице, цвет кожи...



В общем, забавная «мини-игрушка» для любителей The Sims.

Как будет готов персонаж, можно начинать. Завязка и весь сюжет нам преподносят видеороликами на движке игры. Сделаны они неплохо, персонажи ведут себя нормально (не дергаются, движения похожи на настоящие), да и смотрятся прилично. Проглядев

ментов было позаимствовано из GTA. При этом разработчики завуалировали плагиат чужих идей под нужды сценария. Практически все события происходят по книге. Долгий путь к креслу Дона не прост, нужно хорошо потрудиться, доказывая свою преданность семье Корлеоне. Параллельно с сюжетными мы можем выполнять

У каждого коммерсанта есть индикатор «понятливости», он улучшает свои показатели в зависимости от количества жизней. Проще говоря: выбил несколько зубов — чел все понял и готов к разговору. Чем дальше продвигаться по игре, тем усиленнее охраняются траждане капиталисты и тем сложнее с ними общаться.



вступительный ролик, направляемся в виртуальный город. Первое время будут раздражать убогие модели автомобилей и их физика. Но вскоре начинаешь привыкать. Благо, экшен-составляющая и подача сюжета реализованы весьма неплохо, что спасает игру.

### Честь семьи — прежде всего [playing Godfather]

Игровой процесс очень напоминает «Мафию», но много мо-

сторонние задания, которые дают другие члены семьи. Лично и скучно? Не совсем так. Есть пара «фишек», которые позволили разнообразить геймплей. В городе встречаются всякие-разные заведения: отели, магазины, мясные лавки, бордели, клубы... Их можно покорить семье, за это вам в конце каждого месяца будут отстегивать процент с прибыли. Чтобы привлечь хозяина заведения на свою сторону, нужно хорошенько его попрессовать.

На вырученную денежку можно купить жилье или оружие. GTA-подобного шоппинга, к сожалению, нет. Зато есть своеобразный аналог районов из San Andreas. Правда, тут все хитро: несколько семейных кланов по-разному к нам относятся. Чем больше с ними воюем, тем они, соответственно, становятся злее. Накалив обстановку до предела, вражеские семейства начинают войну, и их представители всякий раз встречают вас свеженькой обложкой из «Томпсона».

Задания довольно разнообразны. Кроме постоянных перестрелок, будут и stealth-миссии, где нужно остаться незамеченным. Иногда придется безопасно доставлять кого-то куда-то. Будут и задания со взрывами. Очень часто, кроме основного, дается дополнительное задание. Например, скинуть врага в окно или выполнить работу без свидетелей. За подобные бонус-мис-







сии получаешь в несколько раз больше денег.

Накопление опыта (экспа), вошедшее в моду игровой индустрии, не обошло стороной и «Крестного Отца». Чем больше мы ездим, выполняем задания и стреляем, тем дальше продвигается полоса экспы. Дойдет до конца — мы получаем новый уровень развития и можем прокачать один из навыков. Тем самым начнем быстрее бегать, лучше ездить, точнее стрелять или станем более выносливыми, — это уж каждый для себя сам выбирает.

## Перестрелки [action]

Как я уже говорил, в «Крестном Отце» экшен-составляющая сделана на отлично. Нашему герою предоставляется внушительный выбор оружия: деревянные и металлические дубинки, несколько пистолетов на любой вкус, ружье, легендарный автомат Томпсона, коктейли Молотова, несколько видов взрывчатки и, конечно же, наши мощные кулаки (куда уж без них). Стрелять можно самому, а можно положиться на волю присущей от природы лениности: спрятаться за углом и включить автоматический прицел.

Порадовал баланс в перестрелках. Если высадить в толстое пузо откормленного гангстера целую обойму «Томми» из 25 патронов, он лишь согнется, потеряв всего половину и без того убогой жизни. А вот если прицелиться ему четко в голову — хватит даже одной пули хиленького пистолета. К середине игры, когда приходится валить десятки людей одновременно, меткий стрелок будет чувствовать себя увереннее.

Отдельного внимания заслуживают рукопашные бои. Наш герой полностью повторяет

движения недавно появившегося в редакции геймпада. Нету такого счастья — не беда. Можно драться при помощи клавиш или мыши (двигая ее в нужном направлении). В миссиях, где нужно сделать все «по тихому», очень кстати придется возможность хватать противника за шею и душить.



## Я завожу мотор! [racing]

Машины и управление ними в игре, как говорит наш главный редактор, — «просто страхи». Вроде бы как EA — авторитетные ребята, а «Крестный Отец» — не какой-нибудь дешевый рассказчик про бандитов. Даже странно как-то, могли бы девелоперы и постараться... Автомобилей в игре немного, и их модели сделаны ужасно. Стекла не прозрачные, зато разбиваются. Физика... Ее нет. Можно на бешеной

интересного можно выделить действительно красивые взрывы авто, сопровождающиеся качественными спецэффектами. Еще разработчики добавили немного реализма: когда сигналишь, участники движения уступают дорогу. Но! Если ехать в правом ряду, гудок привлечет соседей в твой же ряд. Умные люди из супермегакрытых журналов называют подобный беспредел заскриптованностью.

Передвижение по городу занимает немало времени. Карта

сделана так, что от пункта А в пункт В зачастую можно попасть только одним способом. Но дорог довольно много и нетрудно запутаться, проехав километры пути, а в итоге оказавшись на краю города... В общем, придется поглядывать на карту.

## [details]

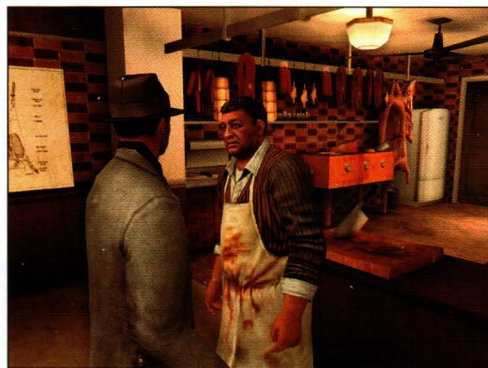
Говорить о графике спокойно, честно, не поворачивается язык. Хочется материться нехорошими словами, громко и долго, чтобы все услышали. Если мне не изменяет память, на дворе 2006 год. Кроме вышеупомянутых убогих автомобилей, стоит упомянуть одинаковые и повторяющиеся текстуры на домах и слабое качество самого города. Колонны домов, которые по определению должны быть круглыми, угловатые. Да и вообще, все уж слишком прямоугольное, а мебель в домах очень (ну очень!) низкого качества. Такие фабрики по производству тумбочек и дверей палятся нужно!

Звуковая дорожка порадовала: все, как в фильме. Звуки выстрелов, столкновений, взрывов, диалоги персонажей — все на уровне.

## Вывод [the end]

Если вы читали книгу Марио Пьюзо «Крестный Отец», смотрели одноименный фильм Френсиса Кополлы, и вам понравилось — играть стоит обязательно. Если нет, увы, игра сможет вызвать больше раздражения, нежели положительных впечатлений. Лучше еще разок-другой пройдите «Мafiю»! EA поспешила, даже не подумав, что такой серьезный проект, как «Крестный Отец», должен быть качественным и непревзойденным. А жаль!

Сансаныч [AG] Гусленко





**КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ**

007474775 007474858 007473342 007474890 007473316 007475062 007473673

007472292 007472257 007474869 007471159 007475041 007471919 007475063

007471867 007471576 007473745 007471636 007471599 007471462 007471380

**Анімація**

0074711352 0074711003 0074711146 0074711374 0074711060 0074711433 0074711272

**найкращі JAVA-ІГРИ** **SMSHA** **НОМЕР 7900**

**Всього за 9 грн.**

**найкращі JAVA-ІГРИ** **SMSHA** **НОМЕР 7900**

**Всього за 9 грн.**

**ALIEN SHOOTER** 00747439  
Ви маєте один шанс, і Ви повинні його використати! Доля людства залежить від Вас!

**Дурак Interactive-2** 00747412  
Ваша суперниця стала ще розумнішою та ще сексуальнішою.

**Faust Revenge** 00747442  
Ти знаєш, хто може закрити Врата Адена і знати зрадника, який впустив Зло в наш світ.

**ALBO** 00747440  
Веселе лісися потрапила у зачарований ліс. Допоможи йому дістатися додому!

**Чародії** 00747444  
Ти маєш прийняти бій з натовпами чаровників, рятуючи все живе навкруги!

**Caitlyn's Quest** 00747435  
Врятуй Землю від нападів прибульців з планети Стелла Морс!

**INCA vs Chernobyl** 00747443  
Тобі необхідно знищити натовпи мутантів, пройти крізь лабіринти.

**Shrek II Adventure** 00747453  
Шрек вирушає у незвичайну подорож, щоб завоювати серце принцеси Фіони.

**Governator** 00747385  
Ви керуєте експериментальним роботом-кобуром, на підземному заводі.

**Lines** 00747438  
Одна з найпопулярніших ігор для розвитку логіки.

**Blind Fury** 00747403  
Маленький Червоний седанчик (де до таємничої країни).

**Prince of Egypt** 00747396  
Знайди втрачені знаки Єгипта, об'єднавши пророка та пастиря, воюючи з фараонами та муміями...

**Madagascar** 00747452  
Вирішуй у екзотичній пригоді разом з персонажами популярного мультфільму.

**Black Shark** 00747384  
У вашому розпорядженні один із найшвидших та найсильніших гелікоптерів.

**Ukrainian Girls** 00747317  
Найкрасивіші українські дівчата зачарують з першого погляду. І зазавжди тіло зачарує вас надовго.

**hiton 100%**

**ГИПЕРМАРКЕТ** [wap.hiton.com.ua](http://wap.hiton.com.ua)

**МОБІЛЬНИХ РОЗВАГ**

**Йди на wap. ТУТ ДЕШЕВШЕ**

**від 40 коп за кольорову картинку**

**від 1 грн за Анімацію**

**від 46 грн за JAVA ГРУ**

**від 90 коп за Мелодію**

**Увага! ще Більше Java-Ігр по 4.6 грн**

**СПРОБУЙ ЗАРАЗ! ВІДПРАВ SMS ЗІ СЛОВОМ Cyber**

**Wap.hiton.com.ua**

**ШОКУЮЧІ РОЗПРОДАЖІ МЕЛОДІЙ**

**Wap.hiton.com.ua**

**НА НОМЕР 7500 та поповнись на 2.5 грн**

**НА НОМЕР 7900 та поповнись на 9.0 грн**

**Збережи отримане SMS, та заходь по ньому до WAP - ГИПЕРМАРКЕТУ**

**РІНГТОНІ**

100% ONLY HITS	SMASHA НОМЕР 7900
Arash	Воро Боро
Kopy Михаил	Владимирский централ
X-Mode	Animals
TATU	All About Us
Myra	Theme
X-Files	"He родился красивой"
Zimaletto	Ohne Dich
Rammstein	Hung Up
Madonna	I Like To Move It
Madagascar	Розажи
Ани Лорак	Points Of Authority
Linkin Park	Это была любовь
Дима Билан	Если в сердце живёт любовь
Ю. Савичева	Нежность моя
Axel F	Улетаю
Валерия	Ночной дозор
A-Студио	Харашо
В. Сердючка	Amerika
Rammstein	Hit my heart
Лезгинка	
Benassi	

**ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ**

**INSTRUKCIJA**

Увага! Для користування послугами у вас повинен бути активований набір настрій WAP. Для отримання картинок або гри надішліть її код на номер 7900. Вартість SMS повідомлення на номер 7900 складає 9 грн, на номер 7500 складає 2.5 грн. Послуга підтримується операторами UMC, DJIHCN, Київстар, DUJICE. Телефонні з'їмки кольоровим екраном, які підтримують: Поліфонічні та Монофонічні мелодії: NOKIA: всі крім 8910, 3510; MOTOROLA: C155, C350-C650, E365, E398, V3-V8, V150-V635, SONYERICSSON: всі моделі серій K, S, Z, W; SAMSUNG: всі моделі серій C, D, E, P, S, T, X, LG: всі моделі крім B1300, W5200. SIEMENS: телефони серій 55, 60, 65, 70, 75, SX. Panasonic: телефони серій A, G, X. Заставки та анімації: NOKIA: всі крім 2600, 3230\*, 7710, 9300. MOTOROLA: всі моделі. SONYERICSSON: всі моделі крім серії T. SAMSUNG: всі моделі крім C100\*, C110\* та серії S\*, T\*, V\*, LG: всі моделі крім C3400\*. SIEMENS: телефони серій 55, 60, 65, 70, 75, SX. Panasonic: телефони серій A, G, X, G67, G67B. \*Телефони які не підтримують анімації, але підтримують заставки. Тільки для повноцінної. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою. Контент-провайдер: TOB, Теліком Інтернешнл Україна. [www.polycom-ukraine.com](http://www.polycom-ukraine.com) Виняток питання? Телефонуйте негайно! (044) 502-01-13 (Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні).

Зат. "Український мобільний зазор". Ліцензія ДКЗ АА №20189 від 29.12.2004р. Зат. "Київстар ДКЗ. Ес. Ем.". Ліцензія ДКЗ №005953 від 12.04.2001р. © TOB "Київстар Мобільні" 2005



PC

PS2



# SpellForce 2

## Shadow Wars

**Название:** SpellForce 2: Shadow Wars

**Разработчик:** Phenomic Game Development

**Издатель:** GFI/Руссобит-M

**Жанр:** RTS/action-RPG

**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.spellforce2.com](http://www.spellforce2.com)

**ОЦЕНКА:**

9+

**Графика:**

10

**Геймплей:**

9

**Управление:**

9

**Звук:**

8

**Сюжет/концепция:**

7

Совершенно случайно можно сделать самые интересные наблюдения, не особо шевеля мозговыми извилинами. Вот прямо сейчас на игроков обрушился очередной шквал игр, первые части которых появились пару лет назад.

То есть, грубо говоря, общая картина за два года мало изменилась. В общих чертах, конечно, потому как в каждом отдельно взятом случае дела обстоят по-разному.

Ярким примером позитивного прогресса можно назвать стратегию SpellForce: Order of Dawn, все это время удачно

прогрессировавшую в правильном направлении. Благо два аддона успешно показали, чего хотят игроки и почему не стоит экспериментировать с радикальными новшествами.

Самое главное изменение, решительно превращающее SpellForce 2: Shadow Wars в аб-

солютно другую игру, – это исчезновение рунной магии. В результате глобальных магических катаклизмов рунные воины исчезли, чем несказанно обрадовали одних и огорчили других.

Но мир во всем мире – штука крайне нестабильная, и в один действительно пре-





красный день  
новоиспеченный  
и свежесгенерированный  
главный герой оказывается  
вовлеченный в новую войну.  
Темные эльфы в союзе с до-  
сле неизвестной расой теней  
выступили против всех  
остальных обитателей мира.

Но ничего у них не выйдет –  
герой с бандой верных при-  
хвостней уже спешит на по-  
мощь, а уж им-то все по пле-  
чу, а если не по плечу, так  
уж точно по барабану. Дело  
в том, что протагонист принад-  
лежит к очень могуществен-  
ной расе шайкин (shaikin),  
в чьих жилах течет кровь древ-  
них драконов. Не много, ко-  
нечно, но вполне достаточно,  
чтобы вытворять множество  
фокусов, самый интересный  
из которых – ритуал оживле-  
ния мертвых товарищей. Вот  
только это не так просто: нуж-  
но успеть сделать это в огра-  
ниченное время и находясь  
непосредственно рядом с те-

лом пав-  
шего. Еще  
протагонист обладает весь-  
ма интересной способностью  
десантировать к себе отстав-  
ших от коллектива союзни-  
ков, это одновременно полез-  
но и удобно.

Как и ранее, герой может  
специализироваться в магиче-  
ских и бойцовских умениях; на  
выбор различных умений до-  
ступно около сотни. Рост по  
уровням и прокачка четко ре-  
гламентируются сюжетом, од-  
нако такие искусственные  
ограничения просто необходи-  
мы. Остальные члены коман-

ды всегда на уровень слабее  
главного героя.

Любопытно, что по сюжету  
у партии появляются случай-  
ные попутчики – персонажи,  
которыми можно управлять,  
но нельзя повысить их уров-  
ень, выбрать умения и так  
далее. Управление партией  
существенно улучшилось по  
сравнению с предыдущими  
играми, однако копание в ин-  
вентаре через час-другой уже  
превращается в муку, и даже  
многочисленные торговцы не  
слишком помогают разгрузке  
инвентаря.

Зато сами hack&slash-при-  
ключения стали намного  
разнообразней и при-  
ятней. Не редко от ге-  
роя требуется в нуж-  
ном месте совершить  
специфическое дей-

ствие, что происходит посред-  
ством экрана диалогов. Одна-  
ко такие потуги не делают из  
SpellForce 2 даже подобие RPG.

В конечном итоге вместо  
усиления ролевой состав-  
ляющей игры, столь долго  
и страстно обещаемой  
разработчиками, про-  
цесс пошел в абсолютно  
противоположную сторо-  
ну, что не есть хорошо.

Соответственно, больше  
внимания уделено стратеги-  
ческим аспектам, но вместе  
с рунной магией игра утрати-  
ла большую часть своей само-  
бытности и приобрела блек-







лые черты среднестатистической стратегии.

Мудрецы из Rhenomic наконец-то прозрели и привели все расы к единому знаменателю – теперь все используют одни и те же ресурсы. Другой положительный сдвиг по фазе заключается в том, что здания функционируют без участия рабочих, которых можно производить в любых количествах.

То же самое можно сказать и о войсках, главное – чтобы хватило ресурсов; появились универсальные казармы, где можно нанять всех возможных бойцов. Ос-

новная цель армий – банальная поддержка героев, которым в одиночку не под силу прорубиться сквозь толпы врагов.

Как и раньше, на выбор игрока предлагается длинный список доступных рас, теперь их стало девять – по три на каждую из противоборствующих сторон. Также появилось несколько новых неигровых рас, так сказать, коренные обитатели карт. Именно на них возложена вся полнота ответственности за второстепенные задания, делающие игровой процесс намного интересней и разнообразней.

С основными сюжетными заданиями просто беда. В подавляющем большинстве случаев необходимо пройти от одного портала к другому, но поскольку этот второй портал







Titan - Ragefire



Titan - Lightbringer



Titan - Netherbeast

надежно скрыт за спинами вражеских орд, приходится прорубаться с боем. Второй вариант еще более прост – от игрока требуется просто замочить всех. В такой неведомой ситуации приходится хвататься просто за каждый побочный квест, потому как глобальные баталии слишком хаотичны и утомительны.

Одна толпа лихорадочно избивает другую – просто, безвкусно, хаотично и не всегда эффективно. Когда дело доходит до драки, уже не до тактико-стратегических ухищрений, они не нужны и отчасти невозможны. Все войска обожают тупить, останавливаться и спокойно пялиться на картину «наших бьют», а катапульты оказываются неплохим оружием ближнего боя. С поиском пути у армий все почти в полном порядке, а это уже что-то, по-

скольку здорово экономит время и нервы.

Тогда, в году 2004, отличная графика для стратегии была все еще в диковинку и тут же причислялась к числу неоспоримых достоинств игры. Сейчас этим уже никого не удивишь, однако SpellForce 2 все же претендует на место в десятке самых красивых игр этого года. Прекрасная, как для стратегии, вода, густая колышущаяся трава, яркие эффекты заклинаний, отлично прорисованные чудовища. Все это радует глаз, пока в кадре не появляются приплюснутые рожи персонажей. «Морды лица» по-прежнему сохраняют самые неприглядные выражения: от стойкого идиотизма до задумчивого безумия. Качество мимики и жестов находится на своей привычной отметке – где-то ниже плintуса.



Происходящее на экране сопровождается весьма недурственной озвучкой, но вот музыка не впечатляет, композиции довольно однообразны, быстро приедаются.

Несмотря на многочисленные мелкие недостатки (эх, сколько раз эта фраза использовалась за последние два-три года!) SpellForce 2 явно прогрессирует в правильном направлении. Новый преобразенный мир стал еще более живым и интересным, новые враги и новые возможности сделали уже знакомый

игровой процесс в меру неповторимым, даже теперь, когда SpellForce напоминает обычные стратегии. Это, возможно, не понравится большинству консервативных поклонников, но на смену недовольным придут другие, настроенные куда более позитивно.

Игра увлекает. Главная цель – принести радость игрокам – все же с горем пополам достигнута. А большего и не требуется.

**Алексей Лещук, aka The Lich**



# Новинки CeBIT-2006

На выставке CeBIT компания Samsung представила новую версию полупроводникового внешнего запоминающего устройства повышенной емкости на базе флэш-памяти, которое должно заменить традиционные жесткие диски.

**Э**то устройство памяти, по традиции именуемое диском, имеет емкость 32 Гб и вставляется в обычный отсек для винчестера толщиной 1,8".

По сравнению с жесткими дисками технология SSD (Solid-State Disk – твердотельный или полупроводниковый диск) имеет три основных преимущества. Первое – это ускоренный

доступ к данным: представленный на CeBIT ноутбук с SSD-винчестером загружался примерно за 18 с, а такая же модель с обычным магнитным жестким диском – за 31 с. Вторым преимуществом SSD-устройств является их долговечность: поскольку в SSD нет движущихся частей, они гораздо устойчивее к ударам. Наконец, третьим преимуществом SSD можно считать то, что эта память, в отличие от традици-

онных винчестеров, работает совершенно беззвучно!

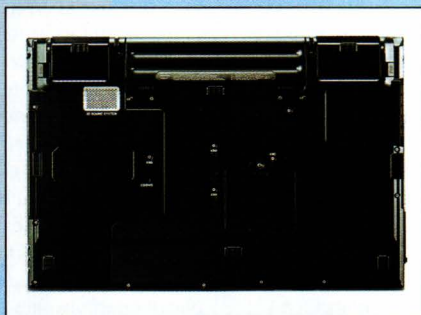
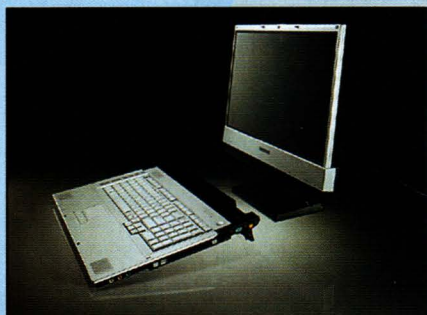
Сегодня один гигабайт флэш-памяти обходится примерно в \$ 30. Зато, наверняка, по мере роста популярности цена на SSD-память будет снижаться.

## Ноутбук-трансформер

Ноутбук Samsung M70 с первого взгляда очень похож на традиционный современный мультимедийный ноутбук. В первую очередь об этом говорит наличие широкоформатного 19-дюймового экрана с разрешением 1680x1050 то-

чек, который изготовлен по технологии Glare SuperBright. Данный монитор с помощью простой операции по размыканию двух фиксаторов, расположенных в корпусе, и последующей его установки в пазы специального модуля M-Cradle можно использовать отдельно от ноутбука. Остается «клавиатурная» часть – ее, в свою очередь, можно использовать в виде переносного устройства, которое может подключиться к любому внешнему монитору, и при этом весит намного меньше, чем ноутбук с экраном!

Начинка полностью соответствует требованиям к совре-





менному персональному компьютеру. Игрушек на выставке CeBIT 2006 на нем, к сожалению, не запускали, но, думаем, все бы у него получилось. Потому что, и об этом необходимо упомянуть, в нем наличествуют такие компоненты, как видеоподсистема на базе GeForce Go 6600, оснащенная быстрой видеопамятью DDR2 SGRAM, скоростной жесткий диск Serial ATA, трехкомпонентная AC с сабвуфером, встроенный TV-тюнер, а также модули Bluetooth и Wi-Fi стандарта IEEE 802.11a/b/g. Вычислительную мощь представляет один из самых мощных на сегодня ЦП для мобильных систем, 1 Гбайт ОЗУ DDR2-533 и универсальный оптический накопитель DVD±RW Dual Layer, совместимый с форматом DVD-RAM.

### Что такое ультрамобильность?

Супер-ультрамобильность? Нет, это не наладонник, это новое поколение ультрамобильных ПК под кодовым названием «Оригами», которое можно было найти на выставке CeBIT 2006. В устройстве, названном Samsung Q1, предусмотрены различные способы подключения к сети: под-

держиваются LAN, WLAN, Bluetooth или сотовая связь для доступа к сети. Q1 обладает истинно миниатюрными габаритными размерами 228,6x139,7x25,4 мм и оснащен процессором Intel Celeron M ULV с тактовой частотой 900 МГц, жестким диском на 40 Гб, оперативной памятью DDR2 объемом 512 Мб, а также модулями Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth 2.0. При этом Samsung Q1 показывает картинку отменного качества на 7-дюймовом сенсорном ЖК-дисплее с разрешением WVGA (широкоформатный экран). Кроме того, к нему можно подклю-

чить как ТВ-тюнер, так и GPS-модуль и даже внешний DVD-привод. В устройство также встроен медиаплеер с непосредственным управлением: пользователь не должен загружать MS Windows Tablet, чтобы слушать музыку или просматривать видео.

Устройство уже полностью готово, и продажи в Европе начнутся в конце июня по цене около 1000 евро.

### Мони-визор или теле-тор?

Это не телевизор для домашнего кинотеатра, это новый мо-

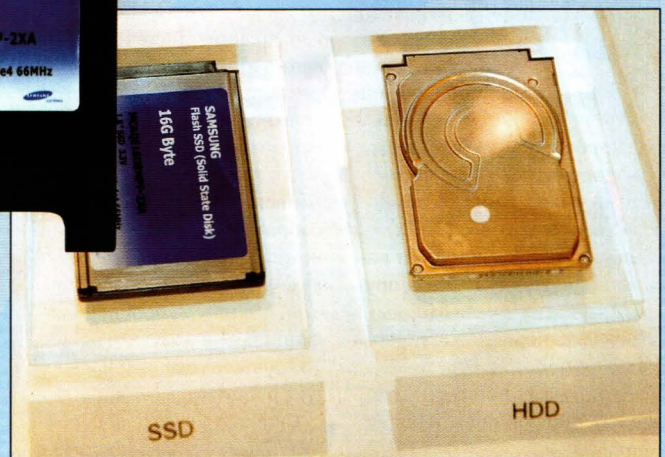


С помощью специальной подставки можно регулировать не только высоту и углы наклона экрана, но и переводить его в портретный режим работы, а 21 широкоформатный дюйм в портретном режиме – это незабываемое зрелище! При этом углы обзора как по вертикали, так и по горизонтали равны 178°, а это очень серьезный показатель.

В этот монитор встроена акустическая система, и его можно закрепить на стене с помощью встроенной системы крепления. Монитор поддерживает систему «картинка в картинке» и при этом отображает картинку с разных источников.

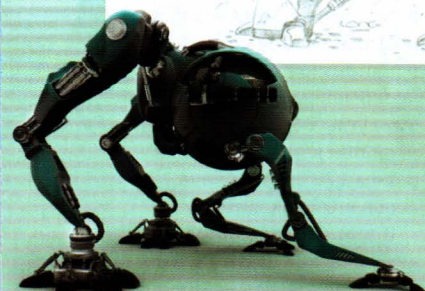
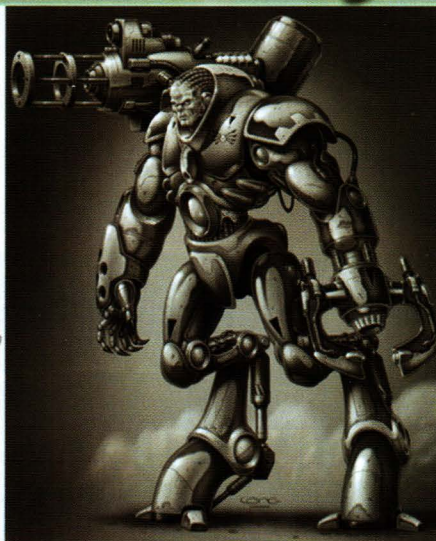
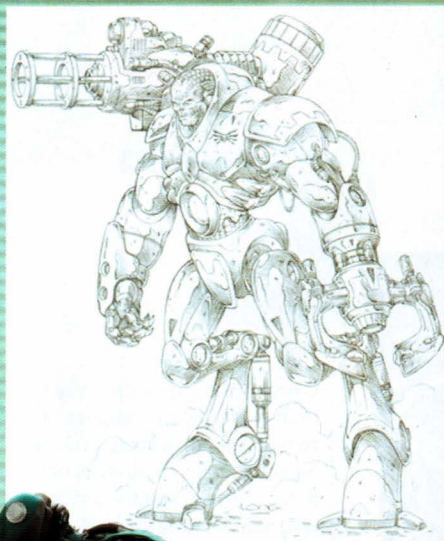
Кроме этого, его можно использовать как телевизор, а обилие входов позволит подключить его к любому устройству, главное – использовать технику по назначению.

нитоп Samsung SyncMaster 215TW, который был представлен на ганновской выставке CeBIT 2006 этой весной! Новейшая матрица, выполненная согласно технологии S-PVA, способна сочетать в себе ранее несовместимые параметры скорости отклика 8 мс и контрастности 1000:1.





# Собираем строггов в домашних условиях



**Р**азличают два типа роботов: реальные и виртуальные. Настоящих уже развелось довольно много, но не все они так хороши, как хотелось бы. Для перечисления действительно умных реально существующих моделей хватит пальцев одной руки. А вот разумных виртуалов – пруд пруди. Во многих компьютерных играх есть персонажи, напоминающие роботов. Они тоже умеют думать, принимать решения, анализировать происходящее...

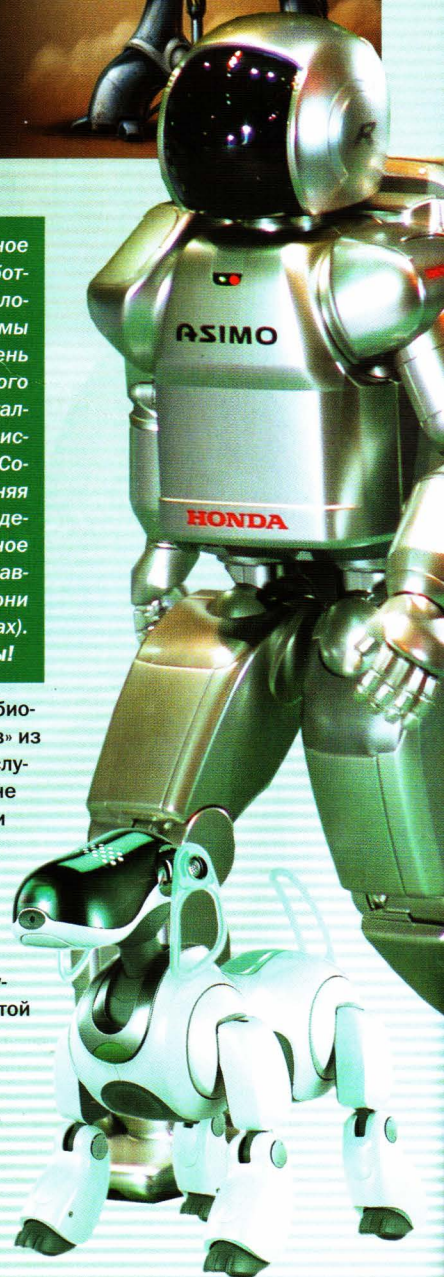
Семимиллиными шагами развивается наиболее интересное и неординарное направление современной науки – разработка роботов. Сумасшедшие ученые тратят свои жизни на воплощение нездоровых, на первый взгляд, идей. Приблизить умы скрученных воедино-железок к реальности и довести уровень их искусственного интеллекта до максимально возможного совершенства, – вот цели современных ученых. Куски металла умеют думать, принимать решения, анализировать происходящее, выполнять запрограммированные действия... Современные роботы облегчают нам существование, выполняя рутинную работу: стригут траву, убирают в комнатах, пилят деревья. Есть и более прикольные модели, которые в свободное от работы время развлекают и развивают нас. При этом главное, что им нужно, – вовремя заряжать аккумуляторы, и они сделают все что пожелаете (конечно, в разумных пределах). Роботы – это наше будущее, наше будущее – это роботы!

Внешне у виртуальных героев много схожего с настоящими железячными существами. Подметив этот факт, наш веселый редакторский состав придумал совместить виртуальный мир с реальностью. Как говорится, чисто по приколу. Так и сделали, написав отчет о том, можно ли собрать робота из игр в реальной жизни, на примере реальных моделей роботов и запчастей для них. Своеобразная фантазия на тему «что общего у игровых персонажей и настоящих роботов».

Сначала мы хотели собрать что-нибудь такое-эдакое, сверх

оригинальное. Например, биомеханических «механоидов» из одноименной игры. Но по случайному совпадению нам не удалось найти ни «меха», ни «био», ни «ноидов» ☹. Их не производят, нам не повезло. Но мы не сдались и отправившись на поиск альтернативных вариантов. И совсем скоро наткнулись на строггов из четвертой кваки. А почему бы и нет?

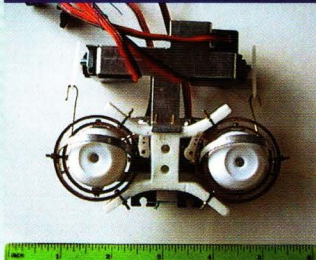
Итак, у нас есть строгги, точнее один строгг (см. рисунки). И есть задание – отыскать общие черты





## Голова

Внешне строго напоминают киборгов. По идее, если собирать похожего робота в реальной жизни, нам пришлось бы найти голову настоящего человека и запихнуть ее в железный корпус. Это слишком жестоко, поэтому мы нашли другой способ, более безопасный для разного рода недоброжелателей.



кваковского монстра и роботов из реальной жизни. Для этого мы разделили строга на несколько основных частей. О каждой из них читайте в отдельных блоках статьи.

Компания **Medonis Engineering** ([www.medonis.com](http://www.medonis.com)) занимается производством некоторых компонентов для роботов. Кроме чипов для детских игру-

шек, в ее модельном ряду есть очень интересное изделие – железная голова «Maxvell». Это металлическая черепаха с подвижной челюстью, в ней предусмотрены отверстия для глаз и ушей, снизу есть крепление для установки головы в корпус. Из «Максвелла» торчат провода для подключения к плате, они потребуются, чтобы управлять головой и челюстью. В общем, это идеальный вариант для наших целей. Стоит это счастье \$ 120–350, в зависимости от модификации.

Голова есть, теперь отправляемся за покупкой глаз в контуру под названием «Animatronic»

([www.androidworld.com](http://www.androidworld.com)). Девайсы типа «глаза» представляют собой механические вращающиеся шарики со встроенными видеокамерами. Модели «Android Eyes», в зависимости от качества оптики и комплекта поставки, стоят \$ 99–1495. Внутри «Максвелла» есть крепление для глаз от «Animatronic», проблем с совмещением сих необычных устройств возникнуть не должно.

Все нормально, вот только смотрится наша голова не очень эстетично. Не проблема! Покупаем в детском мире резиновую маску, напоминающую голову кваковского строг-

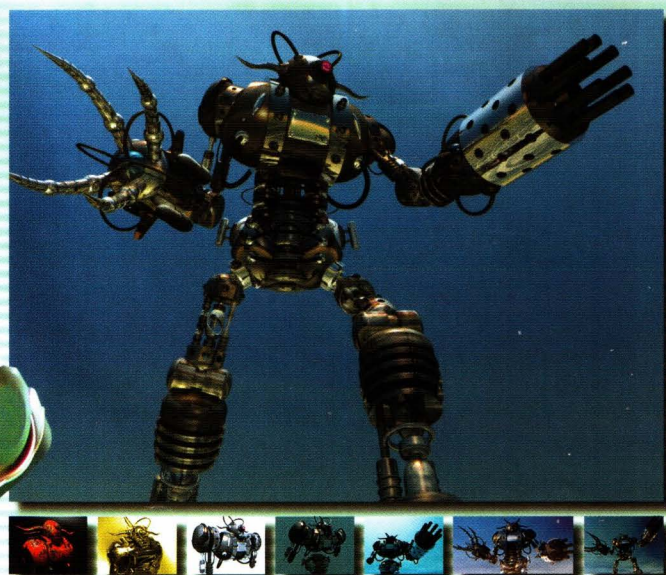
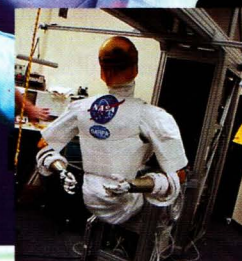
га, и надеваем ее на железную основу. Если с поиском маски будут проблемы, на крайний случай сойдет и противогаз. Голова готова! Перейдем к сборке туловища.

Почти все готовые роботы оказались хилыми, у многих моделей туловище было прямоугольное. Но все же нам удалось найти «крепыша». Им оказался «Robonaut» от самой «NASA» ([www.nasa.gov/missions/science/robo\\_sensors.html](http://www.nasa.gov/missions/science/robo_sensors.html)). Интересно, что «Robonaut» – это не совсем робот, а основа для медицинских и экспериментальных роботов. Другими словами, перед нами

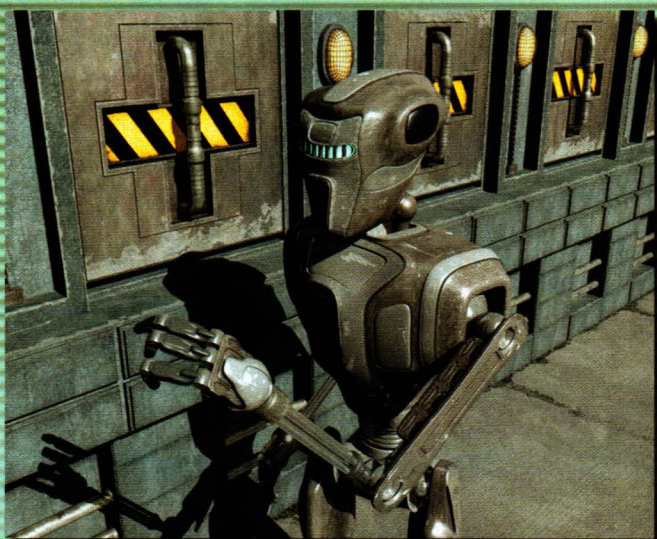
## Туловище



Наш подопытный строг из Quake4 оказался немного перекачанным! Поэтому мы отбирали варианты среди роботов атлетического телосложения. Нам нужно упитанное, плечистое, грудастое мужское туловище, сужающееся ближе к нижней части.







готовое туловище. Кроме хорошего корпуса, у «Robonaut» есть довольно мощные руки. Левую руку по техническим причинам придется ампутировать, а из правой выкрутить ладонь. Зачем именно, объясню немного позже.

Туловище «NASA» пока только отдаленно напоминает робота-разрушителя, нужно исправить ситуацию. Для начала немного доработаем отсек для головы. Поскольку строгт своим видом очень напоминает умывальник, прикрутим к «Robonaut'u» миниатюрную керамическую мойку. Спереди еще нужно добавить несколько декоративных железок, а сзади – отсек для системы охлаждения и вентиляционные решетки для отвода горячего воздуха. В тот же отсек войдут шланги системы охлаждения. Можно использовать те, что идут в комплекте с пылесосами, уж очень они схожи с квакерскими.

Для начала займемся правой рукой. Хорошую ладонь с функциональными пальцами можно приобрести у компании «Shadow Robot» ([www.shadow.org.uk](http://www.shadow.org.uk)). Стоимость одной «Shadow Dexterous Hand» составляет \$ 119. Осталось только прицепить острые длинные ногти и укрепить саму руку металлическими вставками.

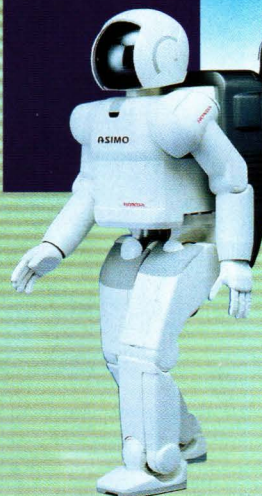
С левой частью дела немного сложнее... Больше всего она напоминает руку робота «Honda Asimo» (<http://world.honda.com/ASIMO/>). Придется пересаживать ее, но не полностью. Ладонь нужно будет отвинтить. На ее месте

у кваковского строгга находится какая-то непонятная клешня. К сожалению (или к счастью), мы так и не смогли найти контроллер, в которой производят такие странные девайсы. Так что оставим наш экспериментальный вариант только с половиной руки. До лучших времен, вдруг кто-то таки займется производством клешней...

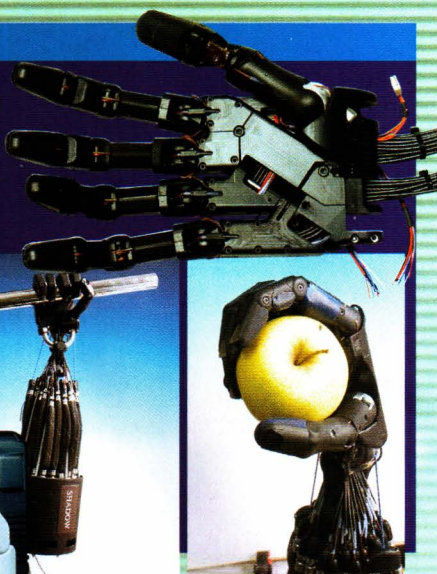
Верхняя часть ноги строгга очень похожа на ногу развлекательного робота «Dream Robot» ([www.sony.net/SonyInfo/QRIO/](http://www.sony.net/SonyInfo/QRIO/)) компании SONY. Она не такая мускулистая и жилистая, но среди роботов ничего более похожего не нашлось. К нижней части ноги робота «Dream Robot» крепим «байденю». Она должна быть продолговатой формы с удобными

## Руки

Мы не зря оторвали руки от туловища «NASA». Дело в том, что у строгга, во-первых, сами руки смотрятся немного иначе, а во-вторых – ладонь и пальцы правой руки более функциональны.



креплениями по краям. Между «байденю» и верхней частью ноги для удобства установлен амортизатор. Подойдет любая новая модель, главное – чтобы его удобно было совмещать



с остальными деталями. Далее «байденю» совмещается с нижней частью ноги строгга. Забавно, что на эту роль больше всего подошла часть лапы собачки AIBO (<http://www.sony.net/Products/aibo/>) все той же компании SONY. Между лапой и «байденю» установлен дополнительный амортизатор. В отличие от предыдущего, этот может быть более жестким и иметь короткий ход.

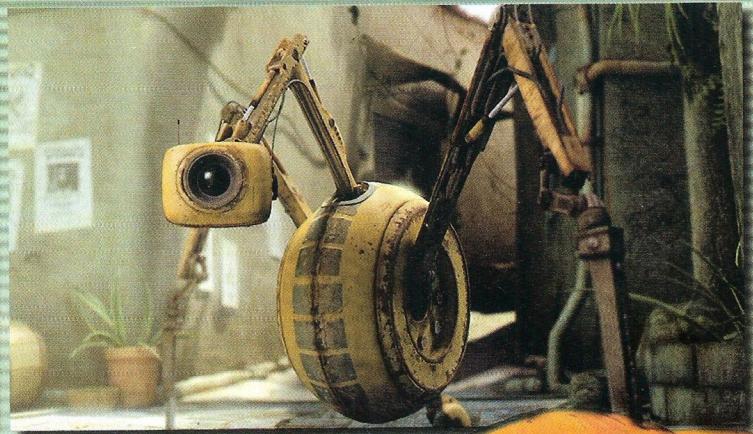
В принципе, ноги готовы. Осталось их собрать и прикру-

## Оборудование

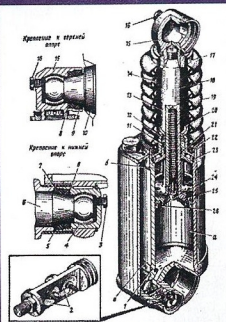
К сожалению, такие эксклюзивные детали, как клешни, не производят. С оружием ситуация иная. Возможно, кто-то и додумался запустить в серийное производство встраиваемые пулеметы, но такие компании пытаются остаться неизвестными...

Часть тела	Деталь	Стоимость		Альтернативный вариант
		Минимальная	Максимальная	
Голова	Maxvell	120	350	голова соседа
	Android Eyes	99	1495	глаза соседа
Туловище	Nasa Robo	дорого	дорого	огрбить лабораторию NASA
Руки	Ладонь Shadow Dexterous Hand	119	119	
	Honda Asimo	3000	5000	Оторвать руку у робота в магазине
Ноги	Нога SONY Dream Robot	2295	5000	Оторвать ноги у робота в магазине
	Лапка SONY AIBO	1650	2500	Оторвать ноги у робота в магазине
	Байдень	20	100	Найти на чердаке на даче или на балконе дома
	Амортизаторы	70	150	Скрутить с машины соседей
Декор		20	100	Силой заставить баракольщиков украсить робота чем-нибудь
Итого, стоимость		7393	14814	От 10 до 30 лет тюрьмы, с конфискацией имущества





## Ноги



Ноги строга состоят из трех частей. Две из них похожи на детали настоящих роботов, а третья – очень универсальная запчасть под названием «бай-день» (она же «фиговина»). Она связывает верхнюю и нижнюю часть ноги. Чтобы строгу было удобно ходить, в его ноги установили автомобильные амортизаторы последнего поколения.



тит к нижней части туловища. А затем для надежности установить кованый панцирь в интимном месте. Чтобы не натиралась ступня, нужно прикрутить резиновую подошву толщиной 3–4 сантиметра, ведь общий вес железяки немалый!

Из того оборудования, которому можно найти аналог в реальной жизни, у строга есть только система охлаждения. Бедняжка много греется, поэтому предусмотрено **водяное**

**охлаждение** самых теплых его мест. А чтобы не вспотел совсем, горячий воздух отводится через специальные отверстия.

Для наших целей подойдут даже системы жидкостного охлаждения для ПК. Главное условие – чтобы резервуар мог находиться отдельно.

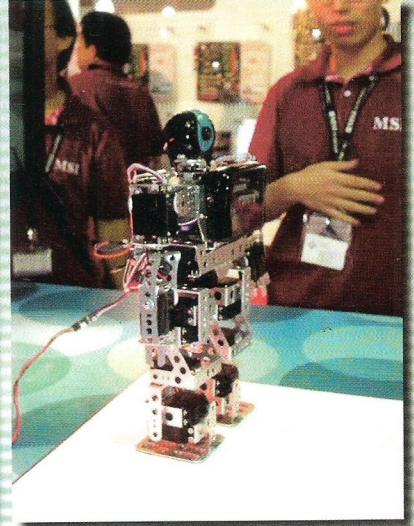
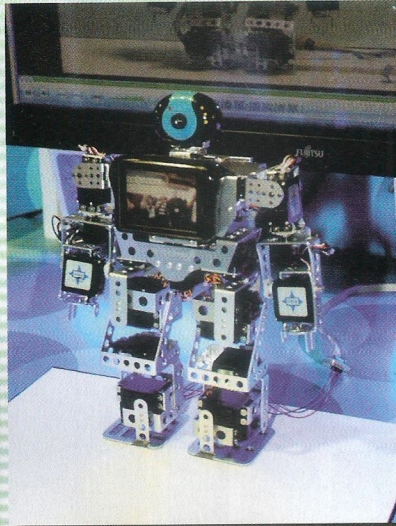
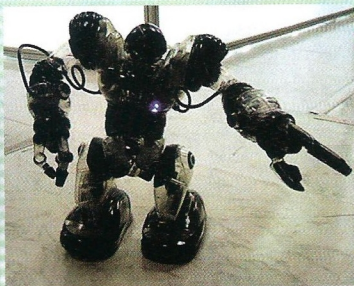
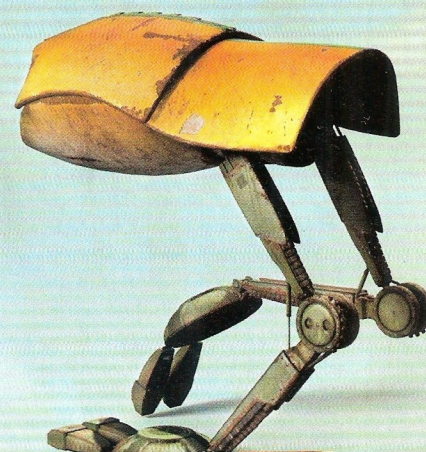
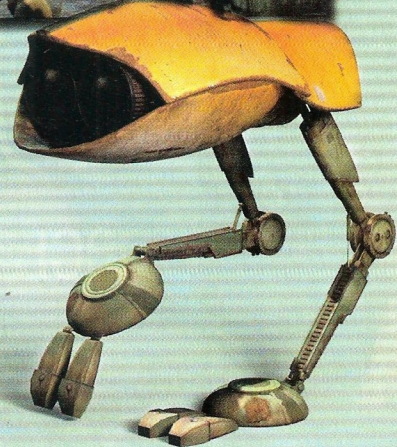
## Декоративная обработка

Когда все готово и робот уже нормально функционирует, останется только сделать немного косметических операций.

У строга жидкость размещена в бочке, которую бедолага все время таскает за правым плечом. Дальше остается только правильно организовать приток холода и отвод тепла. Для этого подойдут и обычные металлические шланги.

Обязательно нужно прикрутить кучу ненужных железяк, главное – чтобы они прибавляли вида мускулистости и внешней красоты. После этого нужно будет просто покрасить робота в сине-фиолетовый цвет с металлическим оттенком. И напоследок останется только поставить татуировку на груди.

Все! Строг готов! Вот только будет ли он работать и оправдают ли себя вложения в робота сэконоимленных на школьных завтраках денег – спорный вопрос.





# По клубам: «Планета X»

Здесь каждый найдет что-то свое

**Н**аступило лето, учеба у большинства наших читателей закончилась, и делать вроде нечего.

И какой бы ни была погода сегодня, один из вариантов отдыха всегда останется доступным — ведь в компьютерных клубах погода всегда одинаково хорошая! Этим летом мы решили провести экскурсию по киевскому клубу «Планета X», который сто-

ит посетить. Экскурсия будет небольшой, но познавательной. Клуб «Планета X» как раз обновился, вызвав настоящую ностальгию. Но об этом дальше.

Почему «Планета X»? Ответов несколько. «Планета X», пожалуй, единственный клуб, в котором каждый найдет что-то свое: парковка, VIP-зал, профессиональная охрана, официанты, зал для курящих, кальян, кондиционер. Да, именно таков клуб «Планета X»

на ул. Анны Ахматовой, 3. Довольно близко расположенный от метро «Позняки», этот клуб стал не только местом сбора сильнейших игроков Киева по FIFA, но и всех геймеров с левобережной части столицы.

Итак, погнали по фактам. Под клубом имеется вместительная стоянка, где машины геймеров, съехавшихся поиграть, всегда будут под наблюдением охраны клуба. Так что с этим проблем не возникнет.

Центральный вход клуба радует: старая железная дверь, знакомая старожилам клуба, ушла в прошлое, и вход теперь осуществляется через специальное фойе... Мы входим в портал... и попадаем в ностальгию! С начала года в клубе прошло несколько турниров, в которых наш журнал также принимал участие как инфоспонсор, и на последних из них уже началась реконструкция старого верхнего зала, с которого и начинался клуб «Плане-







та X». А сейчас, попав в фойе, можно наконец-то по-человечески выбрать зал – верхний или нижний. Дизайн и верхнего, и нижнего залов впечатляет и вполне располагает к подвигам на геймерском поприще.

Дело было в жаркий день, и мы, войдя в клуб, решили чего-то хлебнуть в баре. Ассортимент напитков и закусок в баре очень даже приличный, так что и покушать, и попить тут можно, и по вполне приемлемым ценам. Есть тут и такой элемент сладкой жизни, как кальяны. Да, кстати, в клубе обнаружился зал для курящих. Мы, к примеру, некурящие, и такое разделение было очень кстати. Не всегда приятно, когда кто-то пыхтит тебе под нос... Но если не хочется шума, то имеются в клубе и залы для Очень Крутых Перцев – VIP-зал, где за небольшую сумму можно вообще уединиться, и никто не только дышать, а и вообще никак мешать не будет. Эта традиция создания VIP-зон – дело правильное, и естественно, что его внедрили и в «Планете X», причем в этом клубе VIP-зона

представляет собой нечто большее, чем обычно подразумевается под этим названием в компьютерных клубах. В каждой комнате VIP-зоны находится всего по 4 компа, причем обслуживанием всех гастрономических запросов посетителей этой комнаты занимается прикрепленный к ней официант – почти как в ресторане!

Даже при забитом зале дышать в клубе легко – постоянно работают кондиционеры, которые поддерживают температуру не выше 24 градусов. Ниже, говорят, нехорошо для здоровья, а выше – можно загораться. Кроме того, при такой температуре компы работают стабильно и без сбоев.

Помимо компов и компьютерных игр, тут есть и другие виды техники и услуг. К примеру, все, что вы скачаете из Интернета, можно «заболванить». Традиционная услуга, которая есть во всех крупных игровых центрах, но она нужна и полезна. Здесь же можно скопировать или распечатать документы – сюда заходят и студенты, которым нужно настроить 200 страниц диплома, и учени-

ки, копирующие микроскопические справочники, которые легко спрятать в манжет рубашки. Можно также отсканировать нужную бумажку и записать на болванку или кинуть по «мылу» на нужный вам ящик.

А если во время киберсражения вам припекло скушать пирожок или у вас внезапно отказала... голова, и вы не можете настроить мышку, то и заказ в баре, и вызов админа можно организовать не отходя от компа – это есть в «меню».

Говоря о лояльных ценах, нужно отметить, конечно, не «подъемную шару» и «неподъемную шару», которая интересна только клубным игрокам «Планеты X», а приемлемый уровень цен и акции, по которым можно получать какие-то бонусы за игру в клубе. Но для всех желающих цены тут «божеские» – в будние дни можно поиграть за 3 гривны в час, игра в выходной день обойдется вам в 3,5 гривны в час, а ночи тут вообще очень недорогие – всего 10 гривен. Так что движение тут не останавливается ни днем, ни ночью. Всегда есть с кем поиграть!

Невидимые бойцы невидимого фронта – то есть охрана, незримо присутствуют в игровых зонах, так что чувствуешь себя в клубе, как дома за собственным компом.

Конечно, дизайн, атмосфера и все прочее, включая вежливую охрану, которая в курсе, что «бычье не дремлет», и довольно толковых админов, – все это замечательно. Но кроме атмосферы в игровом компьютерном Интернет-клубе, всё же должны присутствовать такие в общем-то необязательные элементы, как игры, компьютеры и Интернет. И это есть.

Итак, на все игровые залы (кроме VIP и зала для курящих), как мы выяснили, приходится 144 игровых компа. На VIP-кабинки тут приходится 8 компов, и каждое VIP-место оборудовано не только современным компьютером со здоровенным 21-дюймовым TFT-экраном, но и кожаным креслом. В зоне для курящих стоит 13 компьютеров. Кожаных кресел нет, но курить можно вволю. Подсчитать компьютеры сложно – заблудиться в большом клубе ничего не





стоит. В нем много заманчивых потаенных мест... Но вернемся к компьютерам. Заявленная конфигурация их всех – процессор Pentium 4 с частотой 3,0 ГГц, приличная мама – Asus P5 GPL-X, мощная видяха Asus Geforce 6600 GT, 1 гектар оперативки и прочее. Ясно, что мы узнали и объем винта, но нам-то с вами зачем это знать?

Теперь об Интернете. Прошли времена, когда в клубах

был диал-ап... Прошли времена, когда круто было иметь 32–64 кбит/с в клубе. Прошли времена обычных выделенок на 2–8 Мбит/с. Пришло время оптики. Скорость доступа к украинским сайтам поражает воображение – 100 Мбит/с. Работа с архивами софта, музыки и видео (мы на эти сайты заходили только для ознакомления, мы ничего не качали, а что скачали – потом, после ознакомления, убили!) в Уа-нете проис-

ходит точно так же, как в локальной сети. Для столицы, конечно, такая скорость доступа уже стала нормой (по крайней мере в некоторых домашних сетях), но дома-то за нее платить надо, а тут – оплатил время, и виси в Сети сколько хочешь! Толковая система. Раньше было по-другому: оплатил время, оплати еще и Интернет. Теперь все проще.

Что касается пингов, то мы протестили самые популярные

CS-серваки Украины. Пинг был в пределах 50 (и это можно было считать катастрофой), а в среднем – около 20. Так что играть могут даже профи. Да, как мы узнали, канал на мир тоже здоровенный – 10 Мбит/с, что очень сильно. Пинги по миру мы тоже проверяли – тут уже, знаете, было по-разному, но в целом очень приемлемо.

Игр в клубе много. Из популярных мы обнаружили (по ал-







# planet X

фавиту) Battlefield 1942, Blitzkrieg, Half-Life, Counter-Strike 1.5, Counter-Strike 1.6, C&C Generals, Call of Duty, Empire Earth, FIFA 2003, FIFA 2005, Heroes 3: The Shadow of the Death, Need for Speed 6, GTA – Vice City, Colin McRae Rally 04, Diablo 2, Doom 3, Freedom Fighters, Half-life 2, «Ил-2: Штурмовик», Kill Switch, Max Payne 2, Need for Speed Underground 2, NHL 2005, Quake 3, Rome: Total War, Serious Sam 2, Space Colony, Star Wars: Battlefront, StarCraft: Broodwar, Suffering, Syberia 2, Unreal Tournament 2004, UO, Warcraft 3... Список не полный, но в нем, как вы видите, есть почти все, что может прийти в голову среднему геймеру. А киберспортивные дисциплины тут просто все. Можно добавить еще ESWC'шную Trackmania Nations, но это дело вкуса. А для самых популярных, кстати, – для Battlefield 2 и Counter-Strike 1.6 – созданы выделенные сервера...

Что касается последних обновлений игр, то стоит сказать о гибкой политике руководства клуба, которое отслеживает

интересы геймеров – посетителей клуба. Список игр все время корректируется: из него удаляются лишние, те, в которые играют мало либо вообще не играют, и в этот список добавляются новые игры, которые интересны как постоянным посетителям, так и случайно зашедшим игрокам. Было приятно узнать такую новость, которая касается старых добрых игр: в клубе обещают поставить Rune! Мегигра прошлого дополняет список свежих обновлений новыми играми и аддонами. Например, в последнее время в клубе были добавлены стратегия Generals: Reloaded fire, FIFA World Cup 06, конечно же, Oblivion (русская версия!), из клуба был открыт доступ к официальному серверу суперпопулярной action-RPG Lineage II – тут собираются тысячи поклонников «линейки» со всего мира. Так что учите корейский! Албанский уже не в моде.

Клуб выбрали своей базой для проведения чемпионатов такие аскалы киберспорта, как saffboy и Zerogravity, – из-

вестные «каэсеры», которые последнее время больше светятся именно как организаторы турниров в клубе «Планета X». Так уж сложилось, но стоит сказать, что saffboy на первых WCG был главным судьей чемпионата, а Zero... это Zero! И опыт этих ребят сказался на уровне чемпионатов, проводимых ими в «Планете X».

Клуб является еще и одним из столичных центров киберспортивной активности, и это, наверное, самый большой его плюс! Долго еще будут вспоминать геймеры проведение Первого Открытого Кубка СНГ по Counter-Strike&WarCraft 3 с общим призовым фондом в \$ 9000 – тогда на чemp приехали лучшие игроки СНГ и даже Idle – команда с игроками из Дании и Швеции. В «Планете X» тренируется одна из лучших в Украине команд по FIFA, лучший игрок которой занимает 1 место в украинском рейтинге FIFA 06 от сайта Gamelnside.com. В клубе постоянно проходят какие-то акции и чемпионаты, ведется лига, и здесь зачастую можно не только встре-

тить лучших игроков страны, но и поиграть с ними, набравшись скилла.

Кстати, Mika.Planet-X – тот самый лидер рейтинга Украины по FIFA, стал таковым, наверное, именно благодаря тому, что постоянно имел возможность играть с сильными соперниками и оттачивать свое мастерство в родном клубе. В «Планете X», наверное, движение FIFA 2006 поддерживается сильнее, чем в других клубах страны. Тут периодически проходят чемпионаты по этой киберспортивной дисциплине. В нетурнирных играх, конечно же, «раздает» именно Mika, но для остальных игроков такой опыт тоже полезен. Проиграть с Mika гораздо полезнее, чем обыграть комп!

Так что клуб можно с уверенностью назвать сбалансированным по всем параметрам. Палаточный городок под клубом разворачивать рано, но если будем в тех краях – обязательно зайдем на огонек.

«Шпили»



# Джонатан «Fatal1ty» Вендел о призовых, идеальном шутере и попсе



– Привет тебе от украинских геймеров, Джонатан! Ответишь на пару живо-трепещущих вопросов? – Легко!

– В магазинах сейчас можно найти кучу всяких геймерских и просто электронных прибамбасов с твоим ником. Как он попадает на эти девайсы? Какую роль ты играешь в создании этих штук: ты

Прочитав безумное количество интервью с самым, пожалуй, известным геймером планеты, мы так и не нашли ответов на вопросы, которые действительно волнуют наших соотечественников. Если мотаешься все время по миру, то остается ли время на друзей? И почему он не играет в Quake 4? Ну и, в конце-концов, правда, куда он та-

кое баблище деваает? Четверть лимона баксов призовых за год! Это же только подумать...

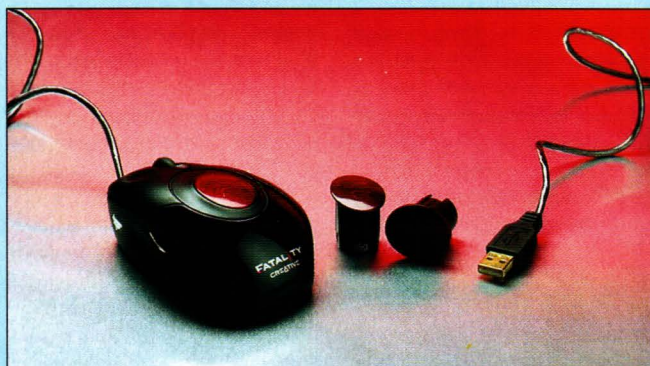
Когда у нас появилась возможность поговорить с Fatal1ty, встретив Джонатана в Германии, мы сразу же решили лично прояснить именно те вопросы, от которых не могут заснуть украинские геймеры. Это было уже давно, но вопросы так и не утратили актуальности, потому что их, кроме нас, ему никто не задал. Спасибо Fatal1ty – он честно ответил на все из них!

консультируешь разработчиков, тестируешь оборудование и даешь советы или ты просто продаешь свое имя? Многие говорят, что именно продаешь... И завидуют! Видать, потому что свое имя продать не могут.

– Я непосредственно участвую в процессе создания этих устройств. Я облетел весь мир, для того чтобы поговорить с дизайнерами, разработчиками и инженерами о новейших девайсах, которые находятся в разработке. И очень часто – это особенно касается периферии – они

присылают такие приборы мне, чтобы я их протестировал. Я тестирую их и делаю отчет, как бы «обзор» того, как их улучшить, и тому подобное. Но иногда прототипы мне не присылают, и мне приходится лично ездить в Сан-Хосе, в Калифорнию или даже в Тайвань или Сингапур, чтобы протестировать девайсы и дать свои рекомендации по продукту... Ехать или не ехать – это зависит от того, насколько много мне нужно сообщить разработчикам, насколько повлиять на процесс создания, чтобы сделать из продукта конфетку!

– Понятно. Но это, как я понимаю, побочный аспект твоей карьеры, а в первую очередь ты – геймер. Ты играл в Quake, потом перешел на Doom, потом – на Painkiller. Последние несколько месяцев ты все время попадал в Топ 3 мирового рейтинга по FPS. Почему ты не «пересел» на Quake 4? Твое решение оставаться в Painkiller как то связано с тем, что в этой дисциплине призовые сры-вают башню, особенно по сравнению с Q4? К примеру, тебя же приглашали на DreamHack?



Девайсов Fatal1ty хоть пруд пруди!



Вендел и «ненаш» корреспондент



Джонатан охотно позирует. Что возьмешь – звезда!



– Турнир по Q4, о котором ты говоришь, – DreamHack, прошел буквально два или три дня спустя после того, как я выиграл чек на 150 тысяч в турнире по Painkiller, что был на Times Square в Нью-Йорке, понимаешь?

– То есть шансов достойно выступить у тебя не было?

– На данный момент я не играл в Q4. Вообще ни разу не играл.

– Шутишь?

– Честно говоря, после активных тренировок, после работы над тем, чтобы стать чемпионом в CPL World Tour, мне нужно время, чтобы расслабиться и немного отойти от игр. Сейчас я больше всего хочу отдохнуть, устроить встречу с друзьями и в приятной обстановке отпраздновать свою грандиозную (не побоюсь этого слова) победу...

– Давай все же поговорим о призовых. По подсчетам, проведенным порталом Global Gaming, которые мы опубликовали в журнале «Шпиль!», за последний год ты заработал 236 тысяч баксов только за победы в чемпах по Painkiller, из которых 150 тысяч – это победа в упомянутом тобой CPL. Там ты победил у voO, который на пару тысяч обошел тебя по призовым за 2005 год. Но мы то знаем, что налоги у вас в стране жуткие (не то, что у нас в Украине –



13 %). Сколько реально ты получил на руки и на что ты тратишь свои призовые?

– Я свои личные расходы прессе не свечу... Вы, журналисты, конечно, можете все подсчитать – призовые, там, на чемпах, турнирах и все такое, но я, кроме этого, серьезно занимаюсь другими видами бизнеса, которые также приносят мне доход... Хочу сказать, что я очень счастлив тому, что мои мечты стали реальностью, и я планирую продолжать идти к свершению своих мечтаний столько, сколько смогу.

– Да, зарабатывать деньги любимым делом – это круто! Но давай все же об играх. Если ты переходил бы на Quake 4, кого из про-геймеров ты назвал бы своим самым сильным противником в этой игре? У нас в Украине, например, есть Hunter, который разбивает всех, кто ему попадает на пути. Слышал о нем?

– Я думаю, вы, ребята, сами знаете сильных игроков и, просто просмотрев онлайн-овые игры, сами можете легко предугадать, кто составит сильнейшую конкуренцию в борьбе за первые места в мире или в каком-то регионе. Но, насколько я понимаю, в этой дисциплине сейчас будет такое соперничество, что никто толком не сможет определить лидеров до тех пор, пока не пройдет хотя бы несколько крупных мировых турниров. И тогда все станет ясно.

– Согласен. Кстати, о сильных игроках: многие считают тебя лучшим киберспортсменом за всю историю компьютерных игр. А кого лично ты считаешь сильнейшим?

И если себя, то кто, по твоему мнению, на втором и третьем месте?

– Ой, правда, не знаю! Было так много просто превосходных геймеров, против которых я играл... Я считаю их невероятными геймерами! Больше всего как великолепные спорт-

смены мне запомнились CZM, ZeRo4 и voO. Но есть и множество других классных геймеров, таких как Cooler, Fox, Stermu, и еще другие ребята, среди которых много восходящих звезд сегодняшнего дня. Так что мне лично очень сложно выделить кого-то одного из них, самого-самого сильного. Я бы, скорее всего, отдал бы пальму первенства CZM.

– Почему?

– Потому что, когда я играл с ним или просто смотрел, как он играет, то замечал, что он играет так же, как я. Он хорошо считает, и использует все преимущества для того, чтобы выиграть в схватке.

– Да, о тебе многие заговорили именно тогда, когда поняли, что ты считаешь все рулезы на карте и на этом выигрываешь у всех подряд. Эх, были времена великих открытий! Придумывались стратегии, нашифровки... Тогда киберспорт, можно сказать, только зарождался – с совершенствованием самих компьютерных игр. Кстати, какая игра, по твоему мнению, была бы лучшей для киберспорта? Каким должен быть, к примеру, идеальный шутер от первого лица?

– Когда люди смогут окончательно разобраться в сути игр FPS и определять, насколько влияет на игру скилл игрока... Я думаю, при подготовке Painkiller такая работа была проде-

**железные радости  
по человеческим ценам**

ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ  
**АКВАКОМ**  
247-40-20



**3D SYSTEMS**  
performance, quality, freedom

Компьютеры для работы и развлечений  
Человеческие цены  
Качественные комплектующие  
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66  
fax (+38 044) 454-08-67  
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC **1560** грн!  
Media Home PC **2100** грн!  
Extreme Game PC **3200** грн!

**ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ**

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ  
с доставкой



Тел.: +380 (44) 204-7444  
+380 (44) 599-6612

www.pristavki.com.ua  
e-mail: info@pristavki.com.ua

Для размещения  
рекламы в рубрике  
«Реальный базар»  
звоните  
(044) 501-9355

РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР





лана, поэтому игра получилась великолепной и динамичной. Игра требует серьезной координации между тем, что видят глаза и делают руки, требует молниеносных рефлексов, при этом в ней сочетаются стратегическая составляющая и отличный звук, позволяющие определить, где твой противник только что был и где он будет в следующий момент...

Вообще, чтобы игра была великолепной, все в ней должно быть великолепным! Painkiller стала одной из игр, которая требует от геймера проявления всех его талантов для того, чтобы стать лучшим. Другие игры, даже Quake 4, слишком медленные и не такие впечатляющие, как Painkiller. Ведь чем быстрее игра и чем выше результаты матчей, тем интереснее за ней наблюдать!

– Наблюдать за играми действительно бывает интересно даже тем, кто в них не разбирается. Их уже показывают по телевидению, есть международные игровые каналы. Ты уже был гостем передачи «60 минут» на канале CBS... Как ты думаешь, то, что все средства массовой информации так заинтере-

совались киберспортом, – это как «дань моде» или такая тенденция сохранится и в дальнейшем?

– Определенно, это мировая тенденция. Десять лет компьютерные игры пережили, они развились в целое движение, которое сейчас стало широко популярным. И я думаю, в скором времени, в ближайшие пару лет вы увидите, что киберспорт все больше будет освещаться по телевидению и станет еще более организованным.

– Организация – великое дело! А ты как сам себя организовываешь? С чего у тебя начинается день сегодня и чем ты занимался по утрам раньше? Чем вообще ты живешь каждый день?

– Обычно, если у меня получается, примерно два-шесть часов в день я играю. Перед турнирами же я вообще стараюсь играть по восемь часов в день, прорабатывая все возможные ситуации, которые могут сложиться в игре, чтобы быть уверенным в том, что я готов к бою.

– А как часто ты видишься с родителями и друзьями?

– Времени на общение с друзьями, как мне кажется, хватает вполне. А вот с семьей – не очень часто, но я никогда не упускаю возможность пообщаться со своими братом и сестрой. По жизни я жутко занят, так что сложно уделить всем близким достаточно времени, особенно если учесть, что я и себе-то времени уделить не могу!

– Тебя часто узнают на улицах?

– Да, сейчас меня узнают постоянно. Сейчас меня узнают даже маленькие детишки – мальчики и девочки, которые видели меня по MTV, где я частый гость. Это очень здорово, и чаще всего такие «узнавания» оканчиваются для меня автографами на кроссовках, мобильных сумках, рюкзаках, на всем чем угодно! Обычно фанаты бьются просто поражены, когда узнают меня где-то на улице, но ведут себя спокойно.

– Какую музыку ты любишь? Ходишь по клубам?

– Музыку я слушаю любую, а «поклубиться» хожу, чтоб послушать хип-хоп, поп и другое... Мне нравится еще и техно, транс, хауз, другие такие штуки. Но обычно я слушаю

все подряд, потому что считаю, что у любой музыки одна задача – настроить слушателя на определенный лад, поэтому я использую музыку для того, чтобы привести себя в состояние равновесия. Чтoбы музыка привела меня в то настроение, в котором я хочу находиться в данный момент.

– Напоследок скажи, какие есть правила, которые должен соблюдать геймер, чтобы добиться реального успеха?

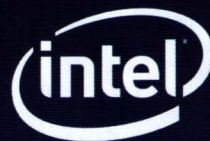
– Есть бесконечное число разных правил, советов, секретов, которым якобы нужно следовать, чтобы добиться чего-то. Но главное, что нужно себе уяснить, чтобы добиться успеха, это одно: как ты сам можешь сделать себя лучше и при этом не напрягаться, а получать удовольствие? И еще, если у тебя нет баланса – все время будешь то взлетать, то падать.

– От всех украинских кибератлетов тебе большой привет и наилучшие пожелания!

– Спасибо за интервью! И, украинские геймеры, берегите себя!

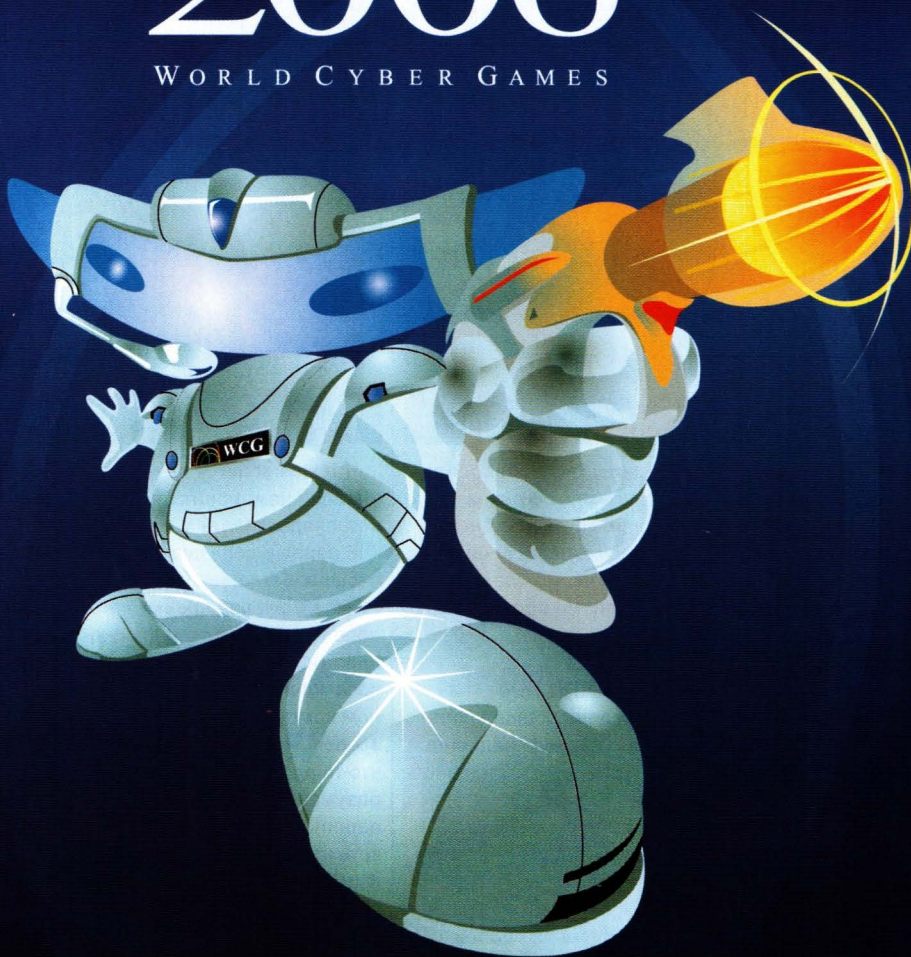
«Шпили»





# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



## більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?  
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядіаторів.  
Зареєструйся на сайті [www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua) і візьми  
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у  
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Мобільний партнер:



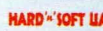
Головний медіа-партнер:



Технічний партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:





# DTS-CUP Spring



Наши фифакеры пасли задних в ТОПе

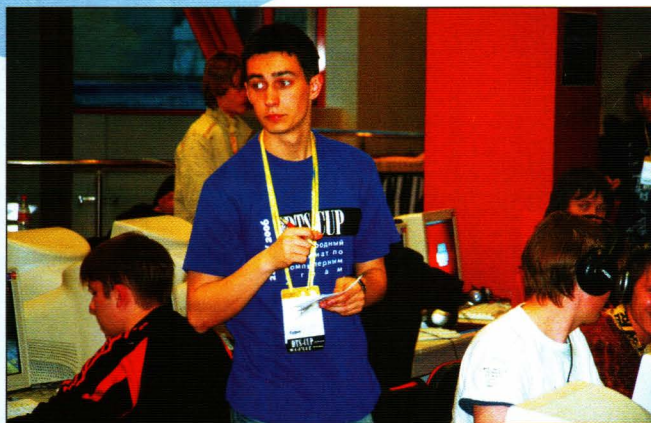
**З**а окном весна: зеленые деревья, красивые девушки и киберспортсмены, загибающие пальцы, считая оставшиеся дни до отборов на **World Cyber Games 2006**. Отрешавшись на тренировочные базы, они шлифуют мастерство, изредка посещая громкие ивенты, не так часто встречающиеся в эту пору. Именно об одной из таких вылазок прогеймеров я поведаю вам далее.

22–23 апреля в компьютерном клубе «Сектор» (город Днепропетровск) прошел крупный чемпионат – **DTS CUP Spring**. Призовой фонд в размере 25 000 гривен не остался без внимания, и пока мирное население

праздники праздновало, прогеймеры со всех уголков страны ломанулись в Днепр. Людей посмотрели, себя показали, а лучшие – даже деньги срубили. Но обо всем по порядку.

## День первый

Первый день обещал порадовать нас квалификационной частью турнира по CS и, конечно же, аЦким противостоянием в дисциплине FIFA. В связи с праздниками (дело было накануне Пасхи) добраться к пункту назначения было делом вовсе не из простых, и ребята, путешествующие плацкартой, еще хорошо отделились по сравнению с теми, кто провел свою первую незабываемую ночь на местном вокзале ☺.



Судья... нет, не растерян!

Что же касается самой организации чемпионата, то она оставляла желать лучшего.

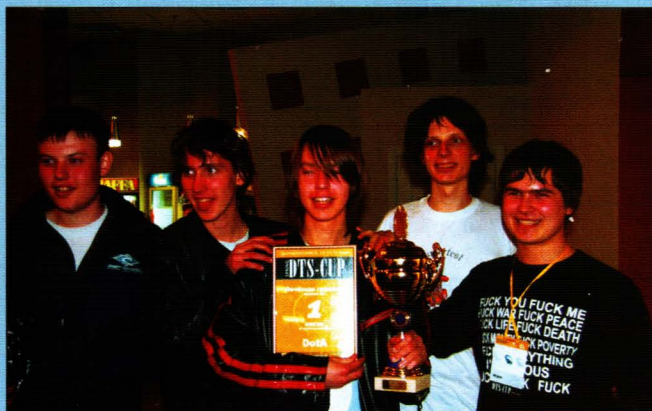
В первый день складывалось впечатление, что Counter-Strike имеет ряд преимуществ перед двумя другими дисциплинами. Я сам лично полтора часа ждал своей игры на глючном компе, причем рядом с кэсером, который все время что-то орал. Оставила в недоумении и фраза судьи: «Ну, парень, я если в КС и ДОТЕ хоть что-то понимаю, то ваш футбол для меня – китайская грамота!».

Следующий день ничем не уступал первому: «вар» смешали с КС, в турнирных сетках посева не было, и команды из одного города ставили рядом, наблюдались постоянные задержки игр, пересаживание

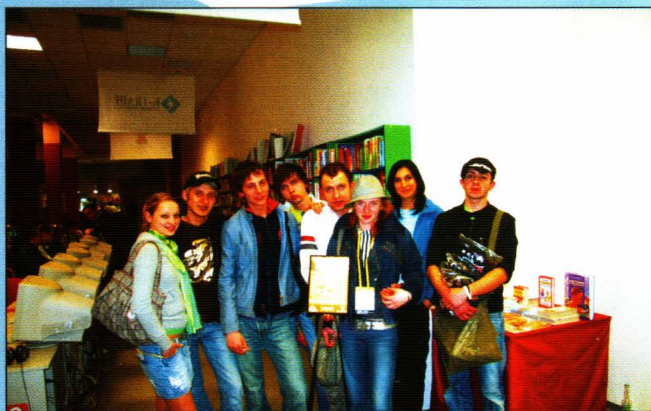
с одного поля на другое. Но все это не помешало получить игрокам истинное удовольствие от встречи со спортсменами со всей Украины.

## FIFA

Всего на турнире зарегистрился 31 виртуальный футболист, и в первую очередь, конечно же, хотелось бы отметить участие двух сильнейших украинских кланов: Mrt и Shpil-mN, противостояние которых обещало быть самым интересным. Обещанное не заставило себя ждать, и уже в первом туре внимания зрителей удостоилась игра Shpil-mNIBlind VS Mrt.mika.PlanetX. Счет 0:1 продержался с первых минут матча до его кульминации, и рукопожатие вспотевших от напряжения



Странная ДотА странно популярна



A-Gaming взяли только третье место



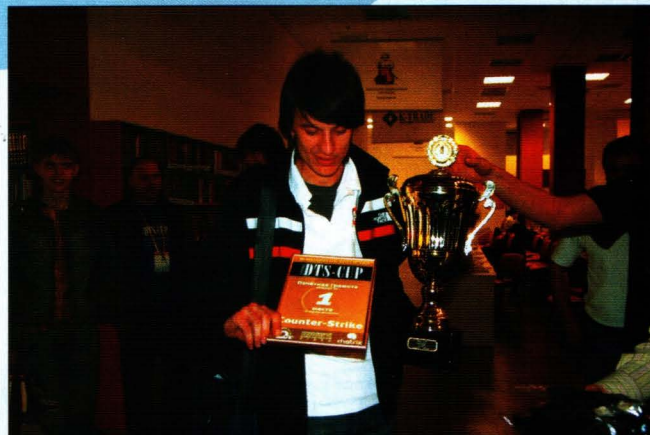
рук сопровождалось облегченной улыбкой на лице представителя Mrt.

Следующая встреча двух кланов состоялась уже в полуфинале виннеров (турнир проходил по схеме Double Elimination), где обе стороны обменялись любезностями: Mrt.mika.PlanetX [5:0] Shpil-mNlStrim.C-club; Shpil-mNlManyna.C-club [4:2] Mrt.Shumi.PlanetX. Дальнейшее противостояние двух кланов расположило призеров следующим образом:

- **1 место:** Mrt.mika.PlanetX – 1 000 грн + кубок + призы от спонсоров
- **2 место:** Shpil-mNlStrim.C-club – 750 грн + призы от спонсоров
- **3 место:** Shpil-mNlManyna.C-club – 500 грн + призы от спонсоров
- **4 место:** Shpil-mNlChydik.C-club – 250 грн + грамота + призы от спонсоров

#### Counter-Strike

В первый день чмпа прошли отборочные игры, определившие ТОП 8 команд, вы-



Кого-кого, а этого кэсера первым местом не удивишь

шедших в гранд-финал. Это были:

- 1. Loyal.To.TheGame
- 2. EX
- 3. Infinity
- 4. Pistochioes
- 5. Kr.Team
- 6. Impossible
- 7. Cektop
- 8. D4C

#### День второй Counter-Strike

Во второй день к ТОП 8, прошедших через борьбу

в групповом турнире, присоединились сеянные команды – pro100[Frag.su], EX, DTS, Explosive.eMobile, pro100.Bigline, [avalanche], A-Gaming и defdumps.

В полуфинале лузеров на train pro100[Frag.su] уступили A-Gaming [8:16], а те, в свою очередь, в финале лузеров второй раз за чмпп проиграли pro100.Bigline [6:16]. В суперфинале встретились explosive.eMobile и pro100.Bigline. Игра закончилась в пользу

первых с большим отрывом [16:5]. Итак:

- **1 место:** explosive.eMobile – 10 000 грн + кубок + призы от спонсоров
- **2 место:** pro100.Bigline – 4 500 грн + грамота + призы от спонсоров
- **3 место:** A-Gaming – 3 000 грн + грамота + призы от спонсоров
- **4 место:** pro100[Frag.su] – 1 000 грн + грамота + призы от спонсоров

#### WarCraft III Frozen Throne Dota Allstars

Не будем рассказывать о перипетиях сражений в новомодный «варик» 5x5, а просто огласим итоговые результаты:

- 1. Lg.Exp – 2000 грн + кубок + призы от спонсоров
- 2. Nice – 1000 грн + грамота + призы от спонсоров
- 3. Five – 750 грн + грамота + призы от спонсоров
- 4. Protege – 250 грн + грамота + призы от спонсоров

**Виталий «Blind» Полищук, с поля сражения специально для журнала «Шпили»**



#### Враждебные Воды

Жанр: Симулятор  
Год выпуска: 2005  
Производитель: Акелла  
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятельники захватили атомные подводные лодки и отправились в Тихий Океан, скрываясь

от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятельникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырех противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, распекающего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Запустите торпеду вслед эсминцу или откройте огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



#### Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен  
Год выпуска: 2006  
Производитель: 1C  
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – не людей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить. И делать это нужно быстро, четко, холодно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, изворотливого противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и стариков, попавших в лапы одетого в маски зверья. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.



ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН \* WWW.VAMBOOK.COM  
Тел.: (044) 254-34-68 \* КНИГИ \* МУЗИКА \* ВІДЕО \* ІГРИ  
Доставка в будь-яку точку України \* Величезний асортимент

КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН \* м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.: (044) 206-43-48



# Зарождение электронной музыки

**Б**росаешь взгляд на танцевальную сцену сегодняшнего Киева, и на ум приходит: «Все просто Cool!». Казалось, совсем недавно люди отхлопали Tiesto и Victor Calderone, провели Wally Lopez и поп-богемного David Guetta... Беременная Sister Bliss звучала круто, а вот Peet Tong прошел как-то мягко и слишком умно, а ведь он практически отец британского dance-эфира! Впереди наш город ждет Sander Kleinenberg, Paul Van Dyk, The Hacker, Coburn, Sex in Dallas... а если взглянуть на отечественных house-продюсеров, то здесь вообще царит полный оптимизм: с грибной скоростью уже подрастает новое поколение.

Что ж, жизнь бьет ключом! Ну чем не «танцевальная» столица? Никто даже и не задумывается над тем, что было до этого и вообще с чего все начиналось. Тем более что мысли об отсталости Украины как-то улетучились под яростным давлением событийного оптимизма. Стоит, например, послушать часа два живой сэт от Zabiella, тусануть в VIP и дополнить все радиоэфиром – и все...

Мы сделаем вас счастливым... или легко озадачим! Почему все это происходит в Украине только в 2006 году? Кто они, кумиры танцевальной современности, откуда они взялись? И почему в 70–80-х хотя бы не в Киеве, а в Москве, которая была культурным молодежным центром СССР, не было раскрытых геев и полноценных диско-див, рулящих своим высоким голосом разноцветный танцпол? Тут нужно по порядку.

Во-первых, надо сказать, что танцевальная музыка в нашем сегодняшнем понимании зародилась на обломках увядающего диско – двигателя танцевальных вечеринок 70-х. Причиной зарождения этого движения было желание молодежи прожечь всю ночь,

не устав от слишком медленного ритма, переполняющего



Анти-диско на Komishi Park

полки магазинов и мучающего радиоприемники.

Дальше по накатанной схеме всех революций. Сначала чикагская акция протеста «Сожги диско на бейсбольном стадионе Komishi Park». Дальше – открытие dance-колыбелей, разрушивших музыкальные и расовые барьеры: «Ware-house club» во главе с Frankie Knuckles и нью-йоркского Paradise Garage club в 1977 году.

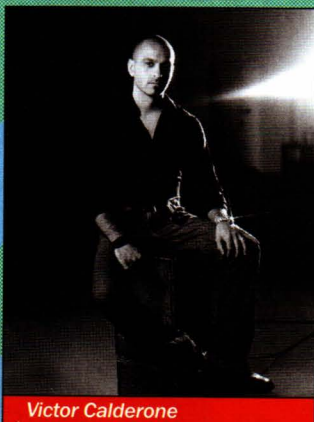
Конечно, подкинули жару в огонь Depeche Mode и Soft Cell, в 80-х поэкспериментировав с синтезированным звучанием. Следствием всего этого стало появление первых house-композиций в стиле «I Like To Do It In Fast Cars» и, конечно же, появление сопутствующих лейблов, выпускающих такую музыку – «Z Factor» и (опять-таки нью-йоркских) «Salsoul», «West End» и «Prelude».



DJ Hell

Так и появилось новое музыкальное направление с инопланетными звуками, глубоким басом и достаточно длинным вступлением, просто «Welcome to the houseworld!».

Ясно, что после ознакомления со всем этим underground-богатством американской истории уж очень тяжело провести аналогию заокеанских событий с танцевальной Москвой 80-х, а уж тем более со столицей танцевальной Украины – Киевом. Да, все было так и никак иначе: полноценная электроника просто обошла «совок» стороной и нахлынула в Украину повальной модностью только в начале 90-х вместе с западной попсой и приукрашенным европейским техно-попом.



Victor Calderone

За 15 лет развития поколение ценителей dance-музыки героически перенимало все возможные тенденции при практически полном отсутствии качественного электронного background'a 80-х и хотя бы намек на dance-эстетику... Это и объясняет super-лозунг современности: «Новые кумиры живут в наших сердцах! А основателей и качества, sorry, просто не знаем!».

Да и не выгодно в данном случае знать основателей и бороться за качество. Качество – всегда дорого, а узкий круг ценителей не покроет затрат на организацию выступлений настоящих гуру, как бы не разрывал поклонников настоящего качества «правильный» звук. Так что «клубберы» и электронщики, многие House-основатели, выйдя из underground'a в 80-х, опять успешно туда и погрузились. Все это благодаря невежеству (прости, Tenaglia, non-мейн-

стрим рулит forever). Так и будут толпы рвать на себе первую линию, простаивая часами, лишь бы увидеть и послушать псевдо-гламур от звезд современности, в то время как Boy George решает порошковые вопросы в Британии. Диско-дивы «совка» и уже раскрытые постсоветские геи, к сожалению, вообще не познают танцевальной сцены. Для них это в прошлом, а их будущее – небываемый поп или полное отсутствие звучания. Пара отечественных эксперимент-ремиксов (из которых лишь избранные достигнут медиа-вершин) не реанимируют их на танцполе. Тут, похоже, многое потеряно и упущено...

Качественного ACID'a в Украине мы пока еще так и не послушали, да и всякую музыкальную ерунду пока сжигают не фаны и эстеты на столичном стадионе «Динамо», а, скорее, только давят тракторами сотрудники УБЭП, зарабатывая на выполнении очередной программы по уничтожению партии пиратского барахла. Но веет протестом, и, может быть, еще будут сжигать всякую гадость толпы ценителей музыки под сеты от Marshall Jefferson, Tom Novy и Junior Vasquez или, например, под N2 (DJ Hell, Sven Vath, Anthony Rother).

Как бы там ни было, но вкус и любовь к качественной dance music живет хотя бы в нас. Удачи нам всем!

DJ Move



Sven Vath





# ЗДЕСЬ МНОГО ПРИЗОВ!

Все что нужно от Вас, это потратить 5 минут своего времени! Нужный ответ отмечайте, пожалуйста, галочкой. На один вопрос можно давать только один ответ! Призы уже ждут - внимательных и быстрых!

Какие журналы о мобильной связи Вы читаете?

Что Вас привлекает, прежде всего, при покупке журналов о мобильной связи?:

- ☐ внешний вид
- ☐ удобный формат
- ☐ содержание
- ☐ присутствие бонуса (диск, т.д.)
- ☐ цена
- ☐ другое (укажите, что именно)

Какие разделы, в этих журналах, Вы считаете наиболее полезными?:

- ☐ новинки на рынке мобильных телефонов
- ☐ контент, заставки, игры
- ☐ тесты
- ☐ дополнительные возможности мобильных телефонов
- ☐ ответы на вопросы читателей
- ☐ каталог
- ☐ другое (укажите, что именно)

Каким образом Вы приобретаете такие издания?:

- ☐ покупаю в киосках
- ☐ покупаю в специализированных магазинах
- ☐ по подписке
- ☐ беру почитать у друзей
- ☐ другое (укажите, что именно)

Какие темы, по Вашему мнению, следует рассматривать более детально?

Читали ли Вы журнал «Mobile News»?:

- ☐ постоянно читаю
- ☐ периодически читаю
- ☐ иногда читаю
- ☐ никогда не слышал (-а) о таком

Ваш адрес:

-----  
-----  
-----  
-----

Ваш возраст:

- ☐ до 18 лет
- ☐ 18-25 лет
- ☐ 25-45 лет
- ☐ более 45 лет

Ваш пол: ☐ мужской ☐ женский

Ответы просьба присылать по адресу: г. Киев 02660  
Ул. Марины Расковой, 21  
оф. 701, 706, 707  
по т/ф.: (044) 239-20-46  
или по электронной почте:  
mobradio@assistant.rel.com

## ВНИМАНИЕ!!!

Первые 50 участников получают поощрительные призы, каждый 10-ый, ответивший на вопросы анкеты, получает в качестве приза аксессуары для мобильных телефонов. Также среди участвующих будет разыгран главный приз: подписка на журнал

**mobilenews**



# «Пробег под каштанами 2006»



**Х**орошо быть здоровым! Это правильно и интересно! Но так получается, что не всем суждено родиться здоровым – даже самые маленькие дети, бывает, болеют совершенно «взрослыми» заболеваниями. И «движок» человека – его сердце, – может сдать не только у старика, но даже у младенца... Помогать ребятам, которые в будущем могут принести пользу твоей родине, – дело важное, благородное, и трудно переоценить любой вклад в здоровье детей, которые завтра придут на замену сегодняшним геймерам, а позже займут свое место во взрослом обществе. Чтобы все люди, которые не жмутся за копейку и готовы внести свой вклад в здоровье нации, смогли собраться вместе, помочь больным детям и при этом с пользой для собственного здоровья и весело провести время, был придуман марафон «Пробег под каштанами», который в этом году пройдет в День Киева – 28 мая 2006 года.

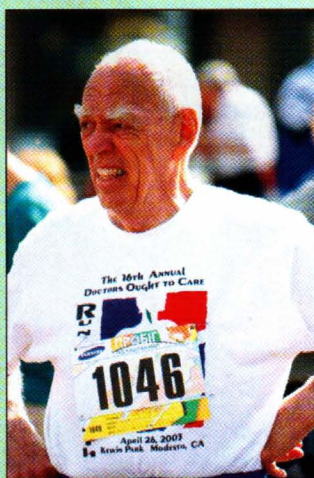
Организаторы акции – Агентство Маркетинговых Коммуникаций DIALLA Communications и Главное управление по физической культуре и спорту Киевской городской администрации, а Генеральный спонсор вот уже который год – Samsung Electronics Украина.

«Пробег под каштанами» – это ежегодная спортивно-бла-



готворительная акция, направленная на реальную помощь украинским детям, страдающим тяжелыми сердечными пороками. Все средства, собранные во время акции (благотворительный взнос участника составляет 20 гривен для граждан Украины и 50 гривен для граждан других государств), направляются на приобретение оборудования и материалов для Центра детской кардиохирургии АМН Украины.

Бережно сохраняя добрую традицию, организаторы оставили неизменными место и время старта, протяженность дистанции (5 км) и маршрут Пробега. Регистрация пройдет на Майдане Незалежности с 8:30 до 9:45. А потом все дружно побегут до Республиканского стадиона (теперь он, вроде, Олимпийский?) и обратно. В Пробеге всем участникам станет понятно, что победа – не главное. В этом им помогут убедиться разные многократные чемпионы по бегу разного ранга – олимпийские, мировые, чемпионы Украины, которые бегут вместе со всеми. И этих дядек с тетками обогнать просто не-



реально! А нужно ли? Мы, к примеру, побегим медленно, с чувством – как бегают победители, которые понимают, что для победы нужно пробежать не раньше чемпиона, а нужно просто бежать.

Традиционно победителей ждут призы от организаторов и спонсоров. Но есть еще и много других призов, которые получают не только самые первые. Сюрпризы бывают каждый год, и кто-то из спон-



соров может вручить приз самому молодому бегуну, самому старому. Всякое бывает – может, и самый медленный получит что-то от кого-то? И снова – это неважно. Главное – помочь ребятам, которые сами себе помочь не смогут. На наши деньги будет куплено оборудование, которое спасет чьему-то ребенку, младшему брату или сестре жизнь. Что может быть круче? Ну, побежали!









# Накадзава Кадзутто: путь к успеху



**К**ак вы думаете, каким образом можно охарактеризовать понятие «безбашенность» в анимации? Конечно, на ум

сразу же приходят названия аниме типа «Фури-Кури», «Мертвые листья»... Но у всех подобных произведений есть нюанс – гротескные персонажи. Персонажи нестандартные, грубые, как, например, в «Кошачьем супе». Но художнику Накадзава Кадзутто удалось сделать уникальную вещь: совместить «безбашенность» героя и самого аниме с очень симпатичным дизайном...

С 1991 года Кадзутто уже был известен как главный аниматор в ленте «Сказание об Арислане». Чтобы стать главным аниматором в таком проекте, нужно вложить кучу сил и за копейки работать несколько лет на такой черновой работе, как фазовка и контроль.

С 1995 года Накадзава работает над тремя проектами: «Лэндлок» (в котором засветился также небезызвестный Масамуне Широ), «Эль Хазард: Чудеса», где он выступил и как дизайнер персонажей, и как главный аниматор. Аниме «Эль Хазард: Чудеса», наполненное

юмором и яркими персонажами, полюбилось многим, поэтому в 1997 году Накадзаву пригласили в качестве дизайнера персонажей для работы над продолжениями сериала.

В 1998 году Кадзутто занимается довольно серьезной и ответственной работой: проверкой анимации в футуристическом проекте «Кризис каждый день: Токио 2040» – изматывающее дело, когда нужно просмотреть абсолютно всю анимацию, для того чтобы выявить все ошибки и неточности, например, дергающуюся бровь или спонтанное исчезновение и появление карманов на куртке, взгляд, смотрящий мимо собеседника, и т. д.

После этого Накадзава Кадзутто больше не брался за такую работу и разрабатывал персонажей для аниме «Черный Рай» (1999), «Легенда Черного Рая: Сладкая эмоция» (1999), «Легенда Черного Рая: В глубины моря», «Легенда Черного Рая: Конец» (оба – 2000). И в 2000 году Кадзутто проявляет себя не только как дизайнер, но еще и как режиссер. Первая короткометражная лента в достаточно мрачном, готичном антураже, идеально подходящем для старинной легенды, была сделана на известной своим тотальным сумасшествием студии «Studio 4C» и называлась просто – «Комедия».

В 2003 году Накадзава стал режиссером в таких творениях, как «Куклы-паразиты», и уже безоговорочно прославивших его анимационных вставках в первом фильме самого Тарантино «Убить Билла». Ему доверили сделать в анимации то, что кинематограф не мог себе позволить: показать, как маленькая девочка кромсает катаной на кусочки убийцу ее родителей.

Успех фильма привлек заказчиков и для Накадзавы. В 2004 году к нему обратилась группа Linkin Park, которая захотела увидеть в его исполнении аниме-клип на их новый сингл Breaking the Habit. Клип снимался на студии Gonzo, и группа осталась очень довольна результатом: его включили в диск официального сингла, а DVD-релиз включил в себя еще и 48 страниц исходной манги с полной раскадровкой и комментариями музыкантов.

В том же году Кадзутто Накадзава засветился в еще одном необычном проекте, прославившем его имя. Это был «Самурайский винегрет». Стандартный 26-серийный сериал со смешными персонажами. По поводу жанра этого аниме до сих пор не утихают дебаты: одни утверждают, что это все-таки самурайское аниме с элементами стеба над современной уличной культурой, а другие говорят – абсолютно современное, только разбор-

ки проходят с мечами в руках. Как бы там ни было, ваш глаз порадуют типичные братки в кимоно с полосками вдоль рукавов и лейблами Abibas, солнцезащитные очки и прочие атрибуты, никак не свойственные средневековой Японии.

Не знаю, что следует брать в расчет: популярность персонажей аниме Samurai Champloo или все-таки авторский стиль дизайна, но в недавно вышедшей очередной части игры Tales of Legendia от Namco вы без труда найдете брата-близнеца Мугена – Мозеса, клона Дзина без челки и с молотком – Вилла, и очень похожих милой улыбочкой на Фуу персонажей – Норму и Ширли.

Авторский стиль – это то, что отличает одного художника от другого. А стиль Накадзавы за последние несколько лет стал узнаваемым и популярным. Его приглашают, заведомо надеясь, что его имя принесет успех аниме или игре. Также стоит упомянуть, что Накадзава принимал непосредственное участие при создании сериала GITS: Stand Alone Complex. Известно, что на данный момент мастер работает над аниме «Гениальная вечеринка», так что будем надеяться, что он снова порадует нас хорошим юмором и веселыми персонажами.

Happynews





# Вперше в Україні!!! Вступні SMS-іспити!!!

## Національна Академія Управління

оголошує вступні SMS-ІСПИТИ з 20.05 по 01.07.2006

### Навчатися БЕЗКОШТОВНО цілком можливо

Зареєструйся вже зараз  
Відправ SMS з текстом 2323603  
на номер 4420

Виключно для абонентів:



Подробиці: [www.nam.kiev.ua](http://www.nam.kiev.ua), [www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)  
[www.kyivstar.net](http://www.kyivstar.net), [www.djuice.com.ua](http://www.djuice.com.ua)

Телефон підтримки +38 044 461 00 81

Вартість повідомлення 2 грн. (з ПДВ). Тільки для повнолітніх.  
ЗАТ «Київстар Дж.Ес.Ем», Ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001

## На нашому сайті:

- 2000 мелодій
- 4000 картинок
- 500 роликів
- 700 игр

Для заказа  
**105336**  
ИГРЫ  
отправьте SMS с кодом  
заказа на номер

war.  
www.



Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

### Штирлиц 2 6100156603

Хитовое продолжение самой развлекательной бродилки "Штирлиц". Краткое содержание предыдущей серии: Штирлиц был самым лучшим разведчиком, а Умилет - самым коварным диктатором, придумавшим, как захватить весь ШТИРЛИЦ 2 дополнительно поддерживается: NOKIA 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 6260, 3230, 2652, 8800

### Алеша Попович и Тугарин Змей 6100155603

Новый хит от компании "Qplaze TM - RME" по мотивам мультфильма "Алеша Попович и Тугарин Змей". Особенности игры:

- 15 уровней в трех разных землях (лес, поле, тугаринская земля);
- 4 вида противников и Тугарин Змей;
- 5 разных бонусов (монеты, кубки, сундуки).

### Дурак на раздевание 6100276603

Может ли джентльмен быть дано козырным тузом? В нашей игре - должен, чтобы увидеть нахальству эту роскошную блондинку во всей ее красе, приятная для глаза графика с четкой продуманной картой и элементом интереса: проверенный временем геймплей, а с возможностью выбора вариантов игры в подлинного или перевернутого дурака; дополнительный стимул для игрока - красивая

### Age of Heroes II 6100292603

Долгожданное продолжение великолепной стратегии "Age of Heroes" от "Qplaze-RME", вновь приглашает перенестись в мир магии и сражений. Вас ждут невероятные приключения, ведь поверженное зло снова показало свой смертельный ослеп. В дуэях героя оказались судьбы других. Мертвые проснулись не только в людских поселениях, но и во владениях подземных жителей.

### Остров разврата 6100268603

Неутомимый Мишус с соничской командой "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными амазонками и злобными туземцами, где случаются необычайные приключения. Мишус должен удовлетворить всех, всех красивых, иначе его ждет смерть. Сложная задача, красоты жаждут любви, а туземцы стараются не подпустить к ним Мишуса. Сумеет ли

### Остров разврата 6100268603

Неутомимый Мишус с соничской командой "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными амазонками и злобными туземцами, где случаются необычайные приключения. Мишус должен удовлетворить всех, всех красивых, иначе его ждет смерть. Сложная задача, красоты жаждут любви, а туземцы стараются не подпустить к ним Мишуса. Сумеет ли

### Остров разврата 6100268603

Неутомимый Мишус с соничской командой "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными амазонками и злобными туземцами, где случаются необычайные приключения. Мишус должен удовлетворить всех, всех красивых, иначе его ждет смерть. Сложная задача, красоты жаждут любви, а туземцы стараются не подпустить к ним Мишуса. Сумеет ли

### БУМЕР 2 6100240603

Драки, перестрелки, крутые погоня, все только начинается в новой игре от "Qplaze-RME" по мотивам хитового кинофильма. Особенности игры:

- Полностью на русском языке
- Три режима продолжения игры
- Два главных героя

### БРИГАДА 6100225603

Игра по мотивам фильма Бригада. Особенности игры:

- Два типа игры: аркада (5 уровней) и шутер от первого лица (2 уровня)
- В аркаде можно бить руками, ставить блок, преследовать, управлять платформой-листом, бросать гранаты, стрелять в любом направлении, сидеть, стоять и двигаться

### Остров разврата 6100268603

Неутомимый Мишус с соничской командой "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными амазонками и злобными туземцами, где случаются необычайные приключения. Мишус должен удовлетворить всех, всех красивых, иначе его ждет смерть. Сложная задача, красоты жаждут любви, а туземцы стараются не подпустить к ним Мишуса. Сумеет ли

### Горожане 3 6100267603

Создай процветающую колонию, построй мощные корабли и разбогатей, благодаря торговле со Старым Светом. Новые ресурсы, такие как ром, сахарный тростник и табак. Особенности игры:

- Полностью на русском языке
- Три режима продолжения игры
- Два главных героя

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 18 грн. (с НДС).  
Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш смартфон содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.  
ЗАТ «Київстар Дж.Ес.Ем», Ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001, ЗАТ «Укринформ» мобільний зв'язок, ліцензія ДКЗУ АА №720189 від 29.12.2004; ТОВ «Астеліт», ліцензія ДКЗУ ААН №23181 від 02.09.2002 р.

TM «Логізм» — все права захищені. Контент-провайдер ООО «АМК».  
Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81 Контент-провайдер ООО «ТрансЕвропеліна Связь»



TITAN QUEST

ШПИЛЬ!

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

## Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

## 2. Вышли по почте

доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: ООО «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

## ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском				Журнал без диска			
Да!		5	6,0	Да!		5	4,80
Да!		6	6,0	Да!		6	4,80
Да!		7	6,0	Да!		7	4,80
Да!		8	6,0	Да!		8	4,80
Да!		9	7,0	Да!		9	5,0
Да!		10	7,0	Да!		10	5,0
Да!		11	7,0	Да!		11	5,0
Да!		12	7,0	Да!		12	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»						11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «Прохождения»						11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»						11,0
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»						11,0
ИТОГО							

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_

На диске  
«ШПИЛЬ!»

№6

вы найдете:

## Demo

- Titan Quest

## Патчи

- Call of Duty 2 1.2
- Stubbs The Zombie: Rebel Without a Pulse 1.02
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.06

## Видео

- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Hellgate: London
- Sacred 2



## Інструкція для замовлення

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення вийти в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X заміни на 1 і відправ на номер 10659

► **Мономелодії:** для отримання вийти в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X заміни на 2; для телефонів Nokia, Samsung X заміни на 3; для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 4; для телефонів Siemens X заміни на 4 і відправ на номер 10659

► **Приклади від Галустаня:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом прикладу на номер 10899

► **Реалтони (MP 3):** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом реалтону на номер 10899

► **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659

► **Карaoke:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом карaoke і відправ на номер 10899

► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659

► **Анімації:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 10899

► **Java-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899

► **Відеороліки:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відеоролика на номер 5599

► **Для абонентів life:** відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

► **Темі для телефонів:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

\*Для абонентів life: відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5545

► **Відеотони:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відтону на номер 5599

► **Для абонентів life:** відправ SMS-повідомлення з кодом відтону на номер 5545

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер 10659 – 5 грн. з ПДВ, 10899 – 9 грн. з ПДВ, 5599, 5545 – 15 грн. з ПДВ.

Отримання: Для отримання WAP-послуги необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дає на [www.fishka.ua](http://www.fishka.ua), повний каталог сервісів на [wap.fishka.ua](http://wap.fishka.ua)

## БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP. В каталозі ти знайдеш найкращі мелодії, картини, відео, ігри та багато іншого. Оновлення каталогу – щоденно. Каталог сумісний лише з телефонами, які мають підтримку технології java та кольоровий екран

\* тарифікується лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP



4554

Для абонентів усіх національних GSM-операторів

## 10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

Akon	Belly dancer	X9226278
Arash & Helena	Arash	X9216678
Bob Sinclar feat. Gary Nesta Pine	Love generation	X9219278
Bon Jovi	Whelcom to wherever you are	X9229678
Coldplay	Talk	X9224778
Craig David	Don't love you no more	X9224278
Enigma	Hello and welcome	X9221978
Mariah Carey	Don't forget about us	X9224478
Mariah Carey feat. J. Dupri	Get your number	X9226678
Mattafix	Big city life	X9223078
Ne Yo	So sick	X9224078
Nelly	Grillz	X9224578
Rammstein	Rosenrot	X9226578
Robbie Williams	Advertising space	X9225878
Sean Paul	Temperature	X9224678
Shakira & Wyckle Jean	Hips don't lie	X9224178
Shapeshifters	Incredible	X9225178
The Black Eyed Peas	My humps	X9223278
USS	Just because of you	X9223978
Vinylshakerz	Daddy cool	X9221878
Авраам Руссо и Иванны	Через любовь	X9228778
Валерий Меладзе	Без суеты	X9227978
Ветлицкая Наталия	Все не просто так	X9228878
Глюкоза	Москва	X9223578
Город 312	Вне зоны доступа	X9231878
Гости из будущего	О том, как трудно	X9228978
Друга Ріка	П'ю з твоїх долонь	X9227178
Жасмин	Первый близкий	X9229078
Земфира	Любовь, как случайная смерть	X9225078
Непара	Плачь и смотри	X9224878
Полина Гагарина	Я твоя	X9231978
Пыха Стас	О тебе	X9228578
Скрябін	Старі фотографії	X9224978
Тату	Friend or foe	X9223178
Уматурман	Он придет	X9228078
Фактор-2	Хочу на ТВ	X9223378
Ю-Питер	Белые пятна	X9229378

## 10899 ПРИКОЛИ ВІД ГАЛУСТЯНА

Дарагой, поднимай трубку	40043378
Похмельная могила	40042878
Ахтунг, трубка хошвайне!	40041878
Братан, возьми мобилу и ответь дебилу	40041978
Держи записку, ну или за попку	40040478

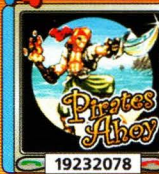
## 10899 РЕАЛТОНИ (MP 3)

Benny Benassi	Rocket in the sky	1043078
Toni Braxton	Please	1043578
Scooter	Hello	1043778
Bodyrockers	New York city girl	1043978
K-Marco	Sous L'oeil de l'ange	1044278

## 10659 СУПЕРЗВУКИ

Вам сообщение от вашего друга Бен Ладена	40024378
Вы получили SMS-виртуальный поцелуй	40039678
Неважно чей мобилник круче, важно...	40038478
Переключи мобилник в режим вибрации	40036578
Эй, чувак, я тебе хребет об антенну сломаю!	40021478

## 10899 JAVA-ІГРИ



**Пирати на палубі!**  
Прояви себе в захоплюючій морській сутичці в Карибському морі! Бійся за золото, ром і честь в ролі прославленого Красяна Біла або безстрашної Боні Ляграс.



**Сексуальна іграшка 2**  
Це друга версія справжнього хіта "Сексуальна іграшка". Ще більше розгаз, ще більше сексу! Задовлення гарантовано!

Nokia: 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6030, 6050, 6070, 6120, 6130, 6210, 6220, 6230, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000, 10001, 10002, 10003, 10004, 10005, 10006, 10007, 10008, 10009, 10010, 10011, 10012, 10013, 10014, 10015, 10016, 10017, 10018, 10019, 10020, 10021, 10022, 10023, 10024, 10025, 10026, 10027, 10028, 10029, 10030, 10031, 10032, 10033, 10034, 10035, 10036, 10037, 10038, 10039, 10040, 10041, 10042, 10043, 10044, 10045, 10046, 10047, 10048, 10049, 10050, 10051, 10052, 10053, 10054, 10055, 10056, 10057, 10058, 10059, 10060, 10061, 10062, 10063, 10064, 10065, 10066, 10067, 10068, 10069, 10070, 10071, 10072, 10073, 10074, 10075, 10076, 10077, 10078, 10079, 10080, 10081, 10082, 10083, 10084, 10085, 10086, 10087, 10088, 10089, 10090, 10091, 10092, 10093, 10094, 10095, 10096, 10097, 10098, 10099, 10100, 10101, 10102, 10103, 10104, 10105, 10106, 10107, 10108, 10109, 10110, 10111, 10112, 10113, 10114, 10115, 10116, 10117, 10118, 10119, 10120, 10121, 10122, 10123, 10124, 10125, 10126, 10127, 10128, 10129, 10130, 10131, 10132, 10133, 10134, 10135, 10136, 10137, 10138, 10139, 10140, 10141, 10142, 10143, 10144, 10145, 10146, 10147, 10148, 10149, 10150, 10151, 10152, 10153, 10154, 10155, 10156, 10157, 10158, 10159, 10160, 10161, 10162, 10163, 10164, 10165, 10166, 10167, 10168, 10169, 10170, 10171, 10172, 10173, 10174, 10175, 10176, 10177, 10178, 10179, 10180, 10181, 10182, 10183, 10184, 10185, 10186, 10187, 10188, 10189, 10190, 10191, 10192, 10193, 10194, 10195, 10196, 10197, 10198, 10199, 10200, 10201, 10202, 10203, 10204, 10205, 10206, 10207, 10208, 10209, 10210, 10211, 10212, 10213, 10214, 10215, 10216, 10217, 10218, 10219, 10220, 10221, 10222, 10223, 10224, 10225, 10226, 10227, 10228, 10229, 10230, 10231, 10232, 10233, 10234, 10235, 10236, 10237, 10238, 10239, 10240, 10241, 10242, 10243, 10244, 10245, 10246, 10247, 10248, 10249, 10250, 10251, 10252, 10253, 10254, 10255, 10256, 10257, 10258, 10259, 10260, 10261, 10262, 10263, 10264, 10265, 10266, 10267, 10268, 10269, 10270, 10271, 10272, 10273, 10274, 10275, 10276, 10277, 10278, 10279, 10280, 10281, 10282, 10283, 10284, 10285, 10286, 10287, 10288, 10289, 10290, 10291, 10292, 10293, 10294, 10295, 10296, 10297, 10298, 10299, 10300, 10301, 10302, 10303, 10304, 10305, 10306, 10307, 10308, 10309, 10310, 10311, 10312, 10313, 10314, 10315, 10316, 10317, 10318, 10319, 10320, 10321, 10322, 10323, 10324, 10325, 10326, 10327, 10328, 10329, 10330, 10331, 10332, 10333, 10334, 10335, 10336, 10337, 10338, 10339, 10340, 10341, 10342, 10343, 10344, 10345, 10346, 10347, 10348, 10349, 10350, 10351, 10352, 10353, 10354, 10355, 10356, 10357, 10358, 10359, 10360, 10361, 10362, 10363, 10364, 10365, 10366, 10367, 10368, 10369, 10370, 10371, 10372, 10373, 10374, 10375, 10376, 10377, 10378, 10379, 10380, 10381, 10382, 10383, 10384, 10385, 10386, 10387, 10388, 10389, 10390, 10391, 10392, 10393, 10394, 10395, 10396, 10397, 10398, 10399, 10400, 10401, 10402, 10403, 10404, 10405, 10406, 10407, 10408, 10409, 10410, 10411, 10412, 10413, 10414, 10415, 10416, 10417, 10418, 10419, 10420, 10421, 10422, 10423, 10424, 10425, 10426, 10427, 10428, 10429, 10430, 10431, 10432, 10433, 10434, 10435, 10436, 10437, 10438, 10439, 10440, 10441, 10442, 10443, 10444, 10445, 10446, 10447, 10448, 10449, 10450, 10451, 10452, 10453, 10454, 10455, 10456, 10457, 10458, 10459, 10460, 10461, 10462, 10463, 10464, 10465, 10466, 10467, 10468, 10469, 10470, 10471, 10472, 10473, 10474, 10475, 10476, 10477, 10478, 10479, 10480, 10481, 10482, 10483, 10484, 10485, 10486, 10487, 10488, 10489, 10490, 10491, 10492, 10493, 10494, 10495, 10496, 10497, 10498, 10499, 10500, 10501, 10502, 10503, 10504, 10505, 10506, 10507, 10508, 10509, 10510, 10511, 10512, 10513, 10514, 10515, 10516, 10517, 10518, 10519, 10520, 10521, 10522, 10523, 10524, 10525, 10526, 10527, 10528, 10529, 10530, 10531, 10532, 10533, 10534, 10535, 10536, 10537, 10538, 10539, 10540, 10541, 10542, 10543, 10544, 10545, 10546, 10547, 10548, 10549, 10550, 10551, 10552, 10553, 10554, 10555, 10556, 10557, 10558, 10559, 10560, 10561, 10562, 10563, 10564, 10565, 10566, 10567, 10568, 10569, 10570, 10571, 10572, 10573, 10574, 10575, 10576, 10577, 10578, 10579, 10580, 10581, 10582, 10583, 10584, 10585, 10586, 10587, 10588, 10589, 10590, 10591, 10592, 10593, 10594, 10595, 10596, 10597, 10598, 10599, 10600, 10601, 10602, 10603, 10604, 10605, 10606, 10607, 10608, 10609, 10610, 10611, 10612, 10613, 10614, 10615, 10616, 10617, 10618, 10619, 10620, 10621, 10622, 10623, 10624, 10625, 10626, 10627, 10628, 10629, 10630, 10631, 10632, 10633, 10634, 10635, 10636, 10637, 10638, 10639, 10640, 10641, 10642, 10643, 10644, 10645, 10646, 10647, 10648, 10649, 10650, 10651, 10652, 10653, 10654, 10655, 10656, 10657, 10658, 10659, 10660, 10661, 10662, 10663, 10664, 10665, 10666, 10667, 10668, 10669, 10670, 10671, 10672, 10673, 10674, 10675, 10676, 10677, 10678, 10679, 10680, 10681, 10682, 10683, 10684, 10685, 10686, 10687, 10688, 10689, 10690, 10691, 10692, 10693, 10694, 10695, 10696, 10697, 10698, 10699, 10700, 10701, 10702, 10703, 10704, 10705, 10706, 10707, 10708, 10709, 10710, 10711, 10712, 10713, 10714, 10715, 10716, 10717, 10718, 10719, 10720, 10721, 10722, 10723, 10724, 10725, 10726, 10727, 10728, 10729, 10730, 10731, 10732, 10733, 10734, 10735, 10736, 10737, 10738, 10739, 10740, 10741, 10742, 10743, 10744, 10745, 10746, 10747, 10748, 10749, 10750, 10751, 10752, 10753, 10754, 10755, 10756, 10757, 10758, 10759, 10760, 10761, 10762, 10763, 10764, 10765, 10766, 10767, 10768, 10769, 10770, 10771, 10772, 10773, 10774, 10775, 10776, 10777, 10778, 10779, 10780, 10781, 10782, 10783, 10784, 10785, 10786, 10787, 10788, 10789, 10790, 10791, 10792, 10793, 10794, 10795, 10796, 10797, 10798, 10799, 10800, 10801, 10802, 10803, 10804, 10805, 10806, 10807, 10808, 10809, 10810, 10811, 10812, 10813, 10814, 10815, 10816, 10817, 10818, 10819, 10820, 10821, 10822, 10823, 10824, 10825, 10826, 10827, 10828, 10829, 1083





## уяви ідеальний ноутбук для роботи та розваг

Ноутбук Samsung R65 на базі мобільної технології Intel® Centrino® Duo – єдине рішення для багатьох завдань. Потужний двоядерний процесор дозволяє вам встигати більше, а також дарує справжню насолоду від музики, відео та ігор.



R65

- Мобільна технологія Intel® Centrino® Duo:
  - Процесор Intel® Core™ Duo (1.66 або 2 ГГц)
  - Набір мікросхем Intel 945
  - Безпроводний зв'язок Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection 802.11 b/g
- 15" XGA або SXGA+ High brightness & Glare LCD
- Пам'ять 512 або 1024 Мб, макс. 3 Гб
- Жорсткий диск 80 або 100 Гб, 5400 об/хв
- Відео Nvidia GeForce Go 7400 GDDR3 256 Мб з TurboCache

- Super Multi Drive
- 4 USB 2.0, IEEE1394, 1 Type II PC card, PCI-Express Card, RJ11, RJ45, SVHS, SIO, Headphone-out (підтримка оптичного SPDIF), Dock port, HD-audio
- «6 в 1» зчитувач карт MS, MS Pro, SD, MMC, HS MMC, XD
- Bluetooth 2.0 EDR, IrDA
- Windows XP Home або Pro
- Програвач AV Station Premium, AV Station Now
- Вага 2.7 кг, товщина 30.7–35.9 мм

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000  
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДИ  
ПОШАГОВА ТАКТИКА  
РОЛЬОВА ГРА



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», «Сходження на трон»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»